

9|98
GameStar
Die ganze Welt der PC-Spiele
SFr 7,90 S 59.- Lit 11.000
GameStar
B 44187
Nur 7,90 DM
Exklusivdemo:
Colin McRae Rally
Dune 2000
Triumphale Rückkehr des C&C-Vorgängers
Megatest • Video • Geschichte der Echtzeit-Strategie
Commandos
Echtzeit-Hit gelöst + Cheat-Programm:
Unsichtbar, unsterblich, unendlich Munition
Prozessor-Power
Härtetest der besten Spiele-Prozessoren
AMDs K6-2: Supergünstig, superschnell
Exklusives Commandos Cheat-Programm
Unendliche Lebensenergie!
Exklusivdemo: Colin McRae Rally
GameStar 9/9
2 spielbare Exklusivdemos
Colin McRae Rally (3D-Karte notwendig)
Final Fantasy 7 (neu: 114 MByte!)
Exklusives Cheattool:
Commandos
Weitere Demos:
Micro Machines V3, StarCraft, Grand Prix 500 ccm (3D-Karte), Gex 2 (3Dfx), KKND 2 – Krossfire (neue Demo), Game, Net & Match, Xenocracy, Scars (3Dfx).
Videos: Dungeon Keeper 2, Dune 2000, GameStar TV.
Aktualisierte Treiber:
ATI Rage Pro, Diamond Viper V330, Hercules Thriller 3D, Miro Hiscore 2 3D.
Patches: Mech Commander, MAX 2, Freespace, Might & Magic 6, Incoming, X-Com Interceptor, Gex 2, Dark Reign, Battlezone, Jedi Knight, Rebellion, F 15, Honda Superbike, Tex Murphy: Overseer, Motoracer, Pax Imperia 2, Motorhead, Extreme Assault, Outlaws u.v.a.m.
Special: Neue Levels zu StarCraft.
Plus: T-Online, Tools, Lesersoftware.
2 Exklusivdemos
Colin McRae Rally
Final Fantasy 7 (neu: 114 MByte!)
Commandos exklusives Cheat-Programm
Top-Demos: StarCraft, Micro Machines V3, Grand Prix 500ccm (3D-Karte), Gex 2 (3Dfx), KKND 2 – Krossfire (neu!), Game, Net & Match
Videos: Dune 2000, Dungeon Keeper, GameStar TV
Plus: Leser-Levels zu StarCraft, Patches, Tools
4 394418 707900 09
Neue 3D-Chips: 3Dfx Banshee und S3 Savage ★ Windows 98 ★ DirectX 6.0

GameStart!

Vor 15 Jahren war unser Hobby ein oft belächelter Zeitvertreib für einige wenige Pioniere, die vor fiependen Kisten und flackernden Grünmonitoren saßen. Seit damals sind Anzahl, Qualität und Absatzzahlen der Spieletitel explodiert – und die Zielgruppe ist viel größer und vielschichtiger geworden. Doch gerade Einsteiger können die Begeisterung von Veteranen oft nicht verstehen, wenn es um gewisse Oldies geht. Wieso sollen sie Hurra schreien, nur weil ein Hersteller das mittlerweile völlig verstaubte **Sentinel** neu auf unsere Festplatten schmuggeln möchte? Oldie ist nicht gleich Goldie, und manches erinnerungsverklärte C64-Urgestein täte gut daran, in seiner Gruft zu bleiben.

Ganz anders **Dune 2** von Westwood. Das gerade mal sechs Jahre alte Programm gilt zurecht als einer der Klassiker der Spielegeschichte – schließlich bot es erstmals richtige Echtzeit-Strategie. Mindestens 50 Profispiele sind seitdem als mehr oder weniger direkte Nachfahren des Westwood-Titels erschienen, zahlreiche Genre-Mixes und Shareware-Ableger nicht mitgezählt. Und das Wichtigste: Die Neufassung **Dune 2000** schafft es trotz all dieser Konkurrenz, gestandene Strategen auch heute noch zu begeistern.

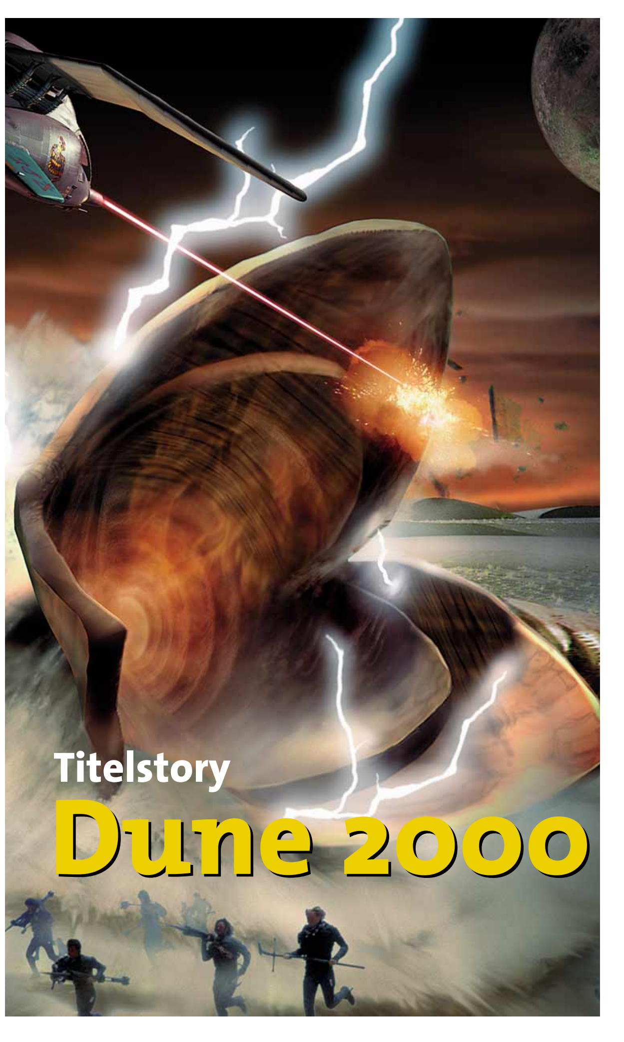
Nächsten Monat können wir ein bescheidenes Jubiläum feiern, auf das wir trotzdem mächtig stolz sind: GameStar wird im September ein zartes Jahr alt. Irgendwie haben wir das Gefühl, als gäbe es das Heft schon viel länger, soviel ist während der ersten zwölf Ausgaben passiert. Bitte schreiben Sie uns, was Sie sich noch im GameStar wünschen – nur durch Ihre Kritik und Anregungen können wir das Heft weiter verbessern!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



9/98



64 **Der Vater aller Echtzeit-Strategie kehrt, optisch und spielerisch generalüberholt, zurück auf den Wüstenplaneten, um Spicefelder und Spielerherzen erneut zu erobern.**

Aktuell

Tests

Tips & Tricks

Lösungen & Taktiken

Kurztips & Cheats

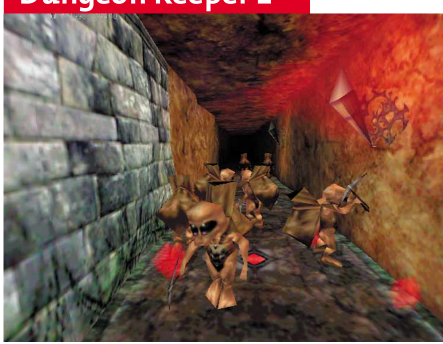
Hardware

Schwerpunkt: CPUs

Einzeltests

Rubriken

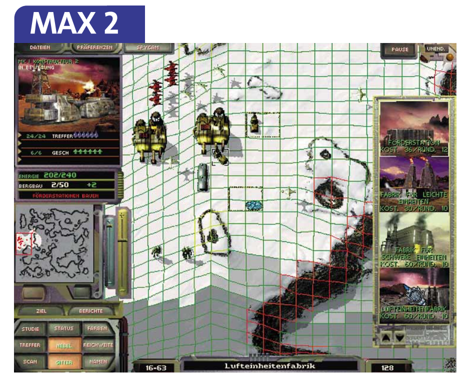
Dungeon Keeper 2



C&C 3 – Tiberian Sun



MAX 2





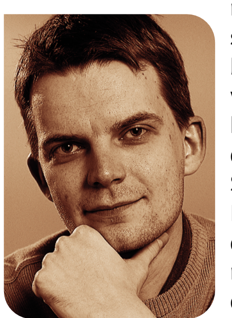
Exklusiv: Colin McRae Rally
Final Fantasy 7

Demos: Game, Net & Match, KKND 2 (neu), Gex 2, Grand Prix 500ccm, Micro Machines V3, StarCraft ...
Videos: Dune 2000, Dungeon Keeper 2
Patches: Battlezone, Dark Reign, Freespace ...
Exklusives Cheatprogramm: Commandos

Gerüchte, Szene

Das Sommerloch schrumpft

Während mich das Bonner Sommerloch seit Jahren regelmäßig angähnt und ominöse Politikerforderungen hervorbringt (»Maut auf deutschen Autobahnen«), sieht es in der Computerspiele-Branche mittlerweile besser aus. Immer mehr Firmen veröffentlichen auch in der heißen Jahreszeit Toptitel, wie die hinter uns liegenden GameStar-Ausgaben zeigen: Unreal, Final Fantasy 7, Mech Commander oder Commandos hätte ich noch vor zwei Jahren erst unter dem Weihnachtsbaum auspacken dürfen.



Mir kann diese Entwicklung gar nicht schnell genug gehen. Ich bin es nämlich leid, im Sommer nur Gurken zu spielen, die gewitzte Hersteller klammheimlich in die leeren Händlerregale stellen, um die Konkurrenz im Winter zu meiden. Gute Titel finden ihre wohlverdiente Beachtung und dementsprechend Käufer, weil sie nicht mehr in der herbstlichen Veröffentlichungsflut untergehen. Außerdem wird im August nicht nur Beachvolleyball oder Federball gespielt, sondern auch am Computer.

Martin Deppe
Redakteur

Indiana Jones

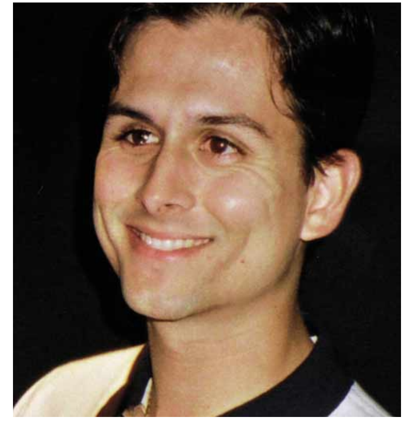
Hat George Lucas richtig große Pläne mit dem Action-Adventure **Indiana Jones and the Infernal Machine**? Angeblich soll in dem Spiel nicht nur der peitschenschwingende Geschichtsprofessor auftauchen, sondern auch diverse andere Figuren aus den älteren Kinofilmen – darunter auch sein Vater, im dritten Indy-Film von Sean Connery gespielt. Im Gegenzug soll ein möglicherweise kommender Hollywoodstreifen wiederum Teile des Spiels aufgreifen, insbesondere einige der neuen Charaktere. Momentan ist gar nicht endgültig geklärt, ob **Indy 4** überhaupt entsteht. Immerhin hat Steven Spielberg (übrigens kurz vor Ankündigung der **Infernal Machine**) aber verlauten lassen, ein Filmscript sei fertig, die eigentlichen Dreharbeiten könnten im Jahr 2000 starten.



Indiana Jones: Vom Spiel auf die Leinwand?

Ultima 9: Ascension

Da war es nur noch einer... Bereits in den vergangenen Monaten haben führende Entwickler von **Ultima 9** Origin verlassen. Nun trennte sich die texanische Spieleschmiede auch noch von Projektleiter Ed Castillo. Als Grund für den Fortgang Castillos, der erst vor einem Jahr von Westwood zu Origin gewechselt war, nennt man in Austin »spielphilosophische Meinungsverschiedenheiten«. Auf Castillos Konto gehen umstrittene Design-Entscheidungen wie der Wegfall der Party. Die weitere Entwicklung des mit Spannung erwarteten Rollenspiels liegt nun vollständig in den Händen von Richard Garriott. Grundlegende Änderungen im Spieldesign sind laut Origin bis zur angepeilten Veröffentlichung im Dezember '98 aber nicht mehr zu erwarten.



Ed Castillo: Mit dem Ex-Westwoodler verläßt ein weiterer Designer das Ascension-Schiff.



Ultima 9: Lord British zeichnet künftig alleine für das Rollenspiel-Epos verantwortlich.

GameStar auf der CeBit Home

Vom 26.08. bis 30.08.1998 findet in Hannover zum zweitenmal die CeBit Home statt. Rund 600 Aussteller zeigen auf 50.000 qm das Neueste vom Neuen aus den Bereichen Computerspiele und Multimedia. Die Tageskarte kostet 20 Mark, Schüler und Studenten zahlen fünf Mark weniger.

Auch GameStar ist mit einem eigenen Stand vertreten. Neben vielen Aktionen und Überraschungen haben Sie jeden Tag die Möglichkeit, mit leibhaftigen Redakteuren zu plauschen. Sie finden uns in Halle 3, Stand B 38/42.

Info: Deutsche Messe AG, ✆ (0511) 8933 122

FIFA 99

Angeblich will EA Sports in der 99er Version von **FIFA** den Schwerpunkt wieder ganz auf Vereinsmannschaften legen. So sollen alle internationalen Ligen mit sämtlichen Mannschaften und praktisch jedem bedeutenden Pokal im Angebot sein. Gerüchten zufolge ist die sportliche Abteilung von Electronic Arts momentan dabei, mit den nationalen Fußball-Dachverbänden langfristige Exklusiv-Verträge abzuschließen. Eine entsprechende Vereinbarung mit der englischen Premier League sei bereits unter Dach und Fach, die restlichen Europäer stünden kurz vor Abschlüssen.



Sin: Ein Zeichentrickfilm ist in der Mache.

Sin

Das muß erstmal jemand nachmachen! Das 3D-Actionspiel **Sin** um die böse Elexis Sinclair steht noch nicht im Laden, aber trotzdem hat Hersteller Ritual bereits jetzt Verträge über einen Zeichentrickfilm unterschrieben. Der Streifen wird in Japan produziert, wann und wo er im Fernsehen gezeigt wird, ist derzeit unklar. Wann genau das sündige Treiben auf Computerspiel-Basis Premiere feiert, ist ebenfalls noch nicht endgültig geklärt – derzeit strebt der Hersteller die Veröffentlichung im September an.

Sin: Die schön gefährliche Ober-Böse Elexis Sinclair spielt demnächst in einem Zeichentrickfilm mit.

Dark Reign 2

Nachdem sowohl das **Battlezone**-Team als auch die Macher von **Dark Reign** Activision verlassen haben, arbeiten beide Gruppen jetzt unter dem Namen Pandemic Studios für ihren alten Arbeitgeber an Fortsetzungen der beiden Spiele.

Obwohl sich die Designer über Neuerungen noch weitgehend ausschweigen, gibt es mittlerweile erste Details. So soll **Dark Reign 2** in einer zoom- und drehbaren 3D-Umgebung mit Polygon-Einheiten spielen. Angeblich wird es möglich sein, sogar in der Ich-Perspektive zu kämpfen. Noch deutlich vorsichtiger sind die Entwickler mit Einzelheiten über das 3D-Strategiespiel **Battlezone 2**. Die Pandemics wollen sowohl Strategie- als auch Actionpart so stark ausbauen, daß beide auch allein als vollwertiges Spiel bestehen könnten.

Die Siedler 3 – Betatest

In Zusammenarbeit mit GameStar sucht Blue Byte für das kultige Aufbauspiel **Die Siedler 3** nach Betatestern. Wer sein putziges Pixelvolk schon vor allen anderen durch grüne Täler und über saftige Wiesen scheuchen will, hilft dem Hersteller gleichzeitig, ein möglichst fehlerfreies Programm zu veröffentlichen. Blue Byte bietet 100 GameStar-Lesern die Möglichkeit, beim **Siedler 3**-Betatest mitzumachen.

Sie bewerben sich online auf der GameStar-Webseite und erhalten innerhalb weniger Tage eine E-Mail, ob Sie mitmachen. Blue Byte schickt Ihnen dann eine CD mit der benötigten Software und einer persönlichen Identifikationsnummer, mit der Sie sich auf dem **Siedler 3**-Server einloggen können. In dem Betatest geht es vor allem darum, die Multiplayer-Features des Aufbauspiels auf Herz und Nieren zu prüfen. Ein Anschluß ans Internet ist deshalb Voraussetzung, die **Siedler 3**-Beta läßt sich nur online spielen. Alle Online-Kosten müssen Sie freilich selbst tragen. Die benötigten Infos und ein Anmeldeformular finden Sie auf der GameStar-Homepage unter **www.gamestar.de**.

Frage des Monats

In Ausgabe 8/98 fragten wir: »Spielen Sie im Sommer mehr oder weniger als im Winter?«

Ergebnis: Knapp die Hälfte unserer Leser nutzt das Badewetter und spielt in den Sommermonaten seltener am Computer als in der kühlen Jahreszeit.

Antwort	Anteil
Spiele mehr	4%
Spiele weniger	48%
Spiele gleich viel	48%

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 8/98.



Die Siedler 3: Machen Sie mit beim Betatest!

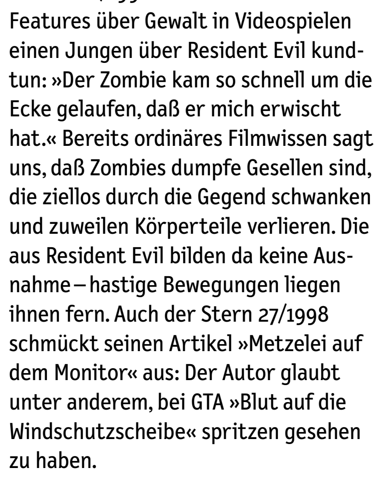
News-Ticker

BRODERBUND: Die Myst-Macher wurden für 420 Millionen US-Dollar von TLC (The Learning Company) übernommen. Erst kürzlich kaufte das Lernsoftware-Unternehmen die Strategieexperten von Mindscape/SSI. ★★★ **CRACK DOT COM:** Das kleine Spielehaus um Dave Tayler steht kurz vor der Pleite. Ob das 3D-Strategiespiel Golgotha noch fertiggestellt wird, ist allerdings offen – Crack versucht derzeit, durch den Verkauf von CDs mit Texturen etwas Geld einzunehmen. ★★★ **MICKY MAUS:** Activision hat sich von Disney Interactive die Rechte für sechs Spiele gesichert. Das erste wird auf dem Film Toy Story 2 basieren. ★★★ **GRAND THEFT AUTO:** Für das umstrittene Actionspiel gibt's voraussichtlich Ende '99 einen Nachfolger mit dem Untertitel Repeat Offender. Weihnachten '98 soll für Teil 1 eine Missions-CD mit einem Stadtkurs von London erscheinen. ★★★ **BLIZZARD:** Zehn Entwickler um den StarCraft-Produzenten James Phinney haben das erfolgreiche Spielelabel verlassen und gründen ein eigenes Entwicklerstudio. Böses Blut gab es allerdings nicht – Blizzard wünschte den Renegaten sogar offiziell viel Glück. ★★★ **SPEC OPS:** Das Soldaten-Actionspiel geht in die Fortsetzung. In Teil 2 sollen sogar die Vorzeige-Polizisten der deutschen GSG 9 mitkämpfen.

Spiele News

Rasenmäher und Zombies

Wenn ich einen Bericht zur Lage des Rasenmähermarktes schreiben sollte, würde ich folgendes tun: die besten Modelle anschauen und ein Stück Wiese probemähen. Die Kollegen von der Publikumspresse scheinen derlei Vorbereitungen nicht immer zu treffen, wenn sie über PC-Spiele berichten. Nicht nur, daß sie nach dem alten Reportermotto »Schlechte Nachrichten sind gute Nachrichten« fast nur brutale Titel erwähnen, oft sind die Artikel schlecht recherchiert. Im Spiegel 26/1998 läßt der Autor eines Features über Gewalt in Videospielen einen Jungen über Resident Evil kundtun: »Der Zombie kam so schnell um die Ecke gelaufen, daß er mich erwischt hat.« Bereits ordinäres Filmwissen sagt uns, daß Zombies dumpfe Gesellen sind, die ziellos durch die Gegend schwanken und zuweilen Körperteile verlieren. Die aus Resident Evil bilden da keine Ausnahme – hastige Bewegungen liegen ihnen fern. Auch der Stern 27/1998 schmückt seinen Artikel »Metzelei auf dem Monitor« aus: Der Autor glaubt unter anderem, bei GTA »Blut auf die Windschutzscheibe« spritzen gesehen zu haben.



Bei beiden Spielen hätte kurzes Anspielen genügt, um herauszufinden, daß die beschriebenen Details so nicht vorkommen. Beide Artikel wählten die Formulierungen aber bewußt, um die platte Aussage »PC-Spiele verderben die Jugend« zu stützen. Ungefähr so zutreffend, als würde ich in meinem fiktiven Rasenmäherartikel behaupten, daß der Mäher zehn Räder hat und morgens kräht.

Gunnar Lott
Trainee



Half-Life: Im Oktober soll das lang erwartete Actionspektakel fertig sein.

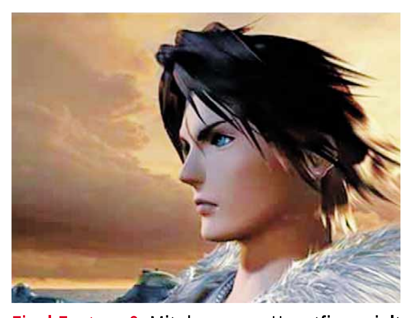
Half-Life

Das 3D-Actionspiel **Half-Life** macht kräftige Fortschritte. Vor allem an der KI wird derzeit gewerkelt – die soll schließlich besser werden als in **Unreal**. Die Programmierer sind damit beschäftigt, das Verhalten der unzähligen Lebensformen möglichst glaubwürdig zu gestalten. Weil einige der Aliens im Rudel agieren und zu eigenen Artgenossen freundlich sein, auf andere Lebewesen aber aggressiv reagieren sollen, muß Valve noch viel Detailarbeit leisten. Unter der Hand sprechen die Entwickler davon, die CD mit dem fertigen Spiel Ende September '98 an Sierra zu schicken; wenig später sollte **Half-Life** dann im Laden stehen.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40

Final Fantasy 8

Erst kürzlich erschien mit **Final Fantasy 7** das bekannteste Nippon-Rollenspiel für den PC. Derzeit arbeitet Hersteller Squaresoft unter Hochdruck am Nachfolger **Final Fantasy 8**. Vor allem bei den Figuren wird sich viel ändern, künftig abenteuern die Helden vollständig texturiert. Außerdem sollen Sie immer alle Mitglieder des Teams sehen, bislang repräsentierte eine Hauptfigur sämtliche Gefährten. Beschworene Monster, die im Kampf gegen das Böse beistehen, sollen eine größere Rolle spielen. Angeblich können Sie die mächtigen Helfer wie Chocobos züchten und langfristig aufpäppeln. **Final Fantasy 8** soll im Frühjahr '99 auf der Playstation in Japan erscheinen. Wann hierzulande eine PC-Fassung im Laden steht, ist derzeit noch offen. Laut Gerüchten wird das Programm aber früher und mit mehr Aufwand umgesetzt als die aktuelle Version.



Final Fantasy 8: Mit der neuen Hauptfigur zielt Squaresoft stärker auf den US-Markt.

Alpha Centauri

Strategiepapst Sid Meier präsentierte uns stolz die aktuelle Version von **Alpha Centauri**, das als inoffizieller Nachfolger



Alpha Centauri: Derzeit stimmt Meier seine galaktischen Weltraum-Vehikel ab.

von Civilization 2 gilt. Mittlerweile ist die Feintuningphase angelaufen. Beispielsweise wird momentan das Entwerfen eigener Vehikel abgestimmt, was im fertigen Spiel besonders wichtig sein wird. Alpha Centauri soll kurz vor Weihnachten erscheinen und umfangreiche Mehrspieleroptionen bieten.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Baldur's Gate

Die heiß erwartete Rollenspiel-Hoffnung Baldur's Gate nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung. Während die Programmierer bereits die letzten Fehler in der Engine ausmerzen, laufen bei Interplay alle Vorbereitungen für etwaige europäische Versionen auf Hochtouren. Neben den Übersetzungen



Baldur's Gate: Im September startet das große Abenteuer.

arbeitet man an einer entschärften Fassung für den deutschen Markt, in der die Kämpfe auf weniger blutige Weise vonstatten gehen sollen. Wie umfangreich das Spiel wird, zeigt die Tatsache, daß statt der ursprünglich geplanten fünf CDs nun deren sechs in der Packung liegen werden. Rollenspielfans sollten sich für September nichts vornehmen...

Info: Interplay, ☎ (0211) 523 22 22

Scars

Im knallbunten Action-Rennspiel Scars benehmen sich Tiere wie Autos. Acht Spezies von der Grille bis zum Mammut verwandeln sich plötzlich in Rennwagen und treten auf neun Strecken gegeneinander an. Die wilden Verfolgungsjagden werden durch Canyons, aztekische Höhlen und andere malerische Orte führen. Können Sie einen Gegner nicht einholen oder ausbremsen, schießen Sie ihn einfach ab. Neben Strecken und Wa-



Scars: Das Nashorn mutiert zum Flitzer.

gen sollen Sie auch Wetterbedingungen und Tageszeiten selbst bestimmen können. Das animalische Rennen wird voraussichtlich im September '98 eröffnet.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

Das fünfte Element

Alle fünftausend Jahre braucht das Universum einen Helden. Ab September '98 können Sie das sein, wenn das Action-Adventure Das fünfte Element mit gehörigem Abstand zum gleichnamigen Film erscheint. Um das Universum zu retten, steuern Sie abwechselnd den waffenvernarrten Korben oder die körperbetonte Leeloo durch Abenteuer in New York, Ägypten und im Weltraum. Insgesamt soll es 15 Levels geben, die eine Mischung aus Prügel- und Actionspiel, garniert mit Adventure-Elementen, versprechen. Für den stilechten Look des 23. Jahrhunderts wurde Hélène Giraud verpflichtet, die auch an der Ausstattung des Films mitarbeitete.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

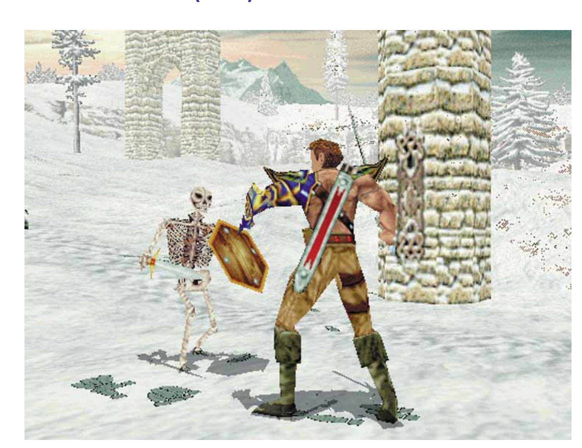


Das fünfte Element: Leeloo unter Beschuß.

Asgahn

Im Action-Adventure Asgahn durchstreift ein gleichnamiger Krieger eine Fantasy-Welt, um seinen Vater zu rächen und die Drachen zu töten, die einst über seine Heimat herfielen. Mit acht Zaubersprüchen und zehn Combat-Moves soll er auf diese Aufgabe trefflich vorbereitet sein. In den 14 3D-Landschaften und ebenso vielen Gebäuden gilt es über 60 Feinde wie Skelette, Echsenmenschen und Drachen zu erledigen. Den Nahkampf beherrscht Asgahn auf dem Land wie unter Wasser, aus der Ferne erlegt er Monster mit der Armbrust. Gesteuert wird aus der Tomb Raider-Perspektive, gelegentlich sind kleine Rätsel zu lösen. Und zwar ab dem vierten Quartal '98.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33



Asgahn: Vor dem finalen Drachenkampf wollen Skelette und sonstige Fantasy-Ungeheuer erledigt werden.

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Anno 1602
2	[2]	StarCraft
3	[10]	Unreal
4	[12]	Commandos
5	[3]	Age of Empires
6	[5]	C&C2: Alarmstufe Rot
7	[4]	Frankreich '98
8	[7]	Grand Theft Auto
9	[9]	Diablo
10	[6]	Tomb Raider 2
11	[16]	Die Siedler 2
12	[8]	Jedi Knight
13	[13]	Wing Commander Prophecy
14	[11]	Forsaken
15	[17]	NHL 98
16	[15]	Curse of Monkey Island
17	[14]	F1 Racing Simulation
18	[-]	Civilization 2
19	[-]	Total Annihilation
20	[-]	Anstoss 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News



Heavy Gear 2: Heiße Kämpfe in zerstörbaren Städten.

Heavy Gear 2

Activision hat erste Bilder mit den neuen Stadtlandschaften von Heavy Gear 2 veröffentlicht. Die Mech-Simulation soll in der nächsten Version dank einer neuen Grafik-Engine deutlich schönere Metropolen mit gewaltigen Häusern, Bunkern und Kraftwerken bieten. Im zweiten Teil des Kampfkrieger-Epos soll jedes Gebäude vollkommen zerstörbar sein – auch vom Gegner. Größere Gebiete können Sie deshalb nur noch im gut organisierten Verbund mit anderen Blechkameraden verteidigen. Heavy Gear 2 soll im Dezember '98 in die Gänge kommen.

Info: Activision, ☎ (089) 96 11 88 50

Global Domination

In Sag niemals nie spielten Sean Connery und Klaus-Maria Brandauer ein fiktives Computerspiel um die Weltherrschaft. Diese Szene lieferte gemeinsam mit dem Arcade-Klassiker Missile Command und einer gehörigen Portion Risiko die Vorlage für das Strategiespiel Global Domination. Im Jahr 2015 sehen Sie als Rekrut der Stabstruppe ULTRA in Krisenherden der ganzen Welt nach dem Rechten. Per Satellit haben Sie ständig die gesamte Weltkugel im Auge.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00

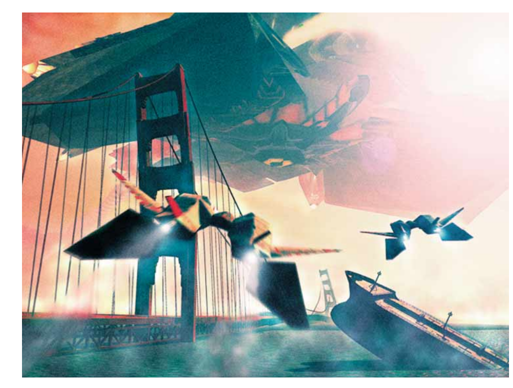


Global Domination: Der blaue Planet wird aus dem All heiß umkämpft.

Tellurian Defence

In der 3D-Action-Fliegerei Tellurian Defence spielen Sie einen jungen Wingman und zeigen den Aliens, was eine Harke ist. Dabei müssen Sie Ihren waffenstarrenden Flieger ebenso durch Dschungel- und Schneelandschaften wie durch Stadtgebiete und sogar Unterwasserszenarios navigieren. Strategie und Story sollen ebenfalls nicht zu kurz kommen. Für letztere zeichnet Star Trek-Autor Morgan Gendel verantwortlich. Ab dem ersten Quartal '99 können Sie voraussichtlich abheben.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00



Tellurian Defence: In Raumjägern gegen die Aliens.

WarCraft 2 Platinum

Gegen Jahresende will Blizzard eine leicht überholte Version des Echtzeit-Klassikers WarCraft 2 veröffentlichen. Neben der Missions-CD Beyond the Dark Portal soll Platinum zwei neue Veteranen-Kampagnen enthalten, außerdem läuft das Spiel künftig direkt unter Windows 95. Besonderes Highlight: Ihre orkischen Truppen oder menschlichen Heere können Sie künftig im Online-Dienst Battlenet kommandieren.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

GameStar-Charts August September

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Unreal	3D-Action	Epic MegaGames	91%
2	Civilization 2 Gold	Strategie	Microprose	90%
3	Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos	87%
4	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	Microprose	86%
5	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	Parallax	85%
6	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	Westwood	84%
7	Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	78%
8	Max 2	Strategie	Interplay	77%
9	Castrol Honda Superbike	Rennspiel	Interactive Ent.	76%
10	Sanitarium	Adventure	Dreamforge	73%
11	Might & Magic 6	Rollenspiel	New World Comp.	73%
12	MS Baseball 3D	Baseball-Simulation	Microsoft	73%
13	Team Apache	Flugsimulation	Mindscape	72%
14	Johnny Herbert's GP	Rennspiel	Midas Interactive	70%
15	X-Files: The Game	Adventure	Fox Interactive	69%
16	Darklords Rising	Strategie	SSG	69%
17	Robo Rumble	Strategie	Topware	68%
18	Droiyan	Taktikspiel	CDV	65%
19	Golden Goal	Fußballspiel	Take 2	61%
20	Heart of Darkness	Actionspiel	Infogrames	60%

Die 20 besten PC-Spiele im August und September. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 8/98 und 9/98.

Survival

Der neue deutsche Hersteller Enjoy werkelt derzeit am Actionspiel **Survival**. Das Programm ist in einer futuristischen Welt angesiedelt. Als Elitesoldat flitzen Sie in kleinen Raumgleitern über fremde Planeten und verteidigen menschliche Kolonien vor gefährlichen Außerirdischen. In den geplanten 30 Missionen beschützen Sie Gebäude oder eskortieren humanoide Transporte. Erste Bilder und eine frühe Beta-Version erinnern insbesondere in Sachen Bombast-Explosionen an **Incoming**. **Survival** soll im September '98 fertig sein.



Survival: Per Kampfjäger fliegen Sie über riesige fremde Planeten.

Info: Enjoy, ✆ (0221) 222 07 69

Dani Bunten



Danielle Bunten Berry ist gestorben. Die am 19. Februar '49 als Daniel geborene Bunten galt als Pionierin der Computerspiele-Geschichte und hat deren Entwicklung entscheidend mitgeprägt. Zu ihren bekanntesten Titeln gehörten **M.U.L.E.** ('83), **Seven Cities of Gold** ('84), **Heart of Africa** ('85), **Command H.Q.** ('90) und **Global Conquest** ('92). Bei Electronic Arts veröffentlichte sie '88 mit **Modem Wars** das erste Modem-Spiel unter dem Dach eines großen Publishers. In letzter Zeit arbeitete Bunten vor allem als Beraterin für verschiedene Softwarefirmen. Nur wenige Wochen vor ihrem Tod wurde sie auf der Computer Game Developers Conference mit dem Lifetime Achievement Award ausgezeichnet. Dani Bunten starb am 3. Juli 1998 an Lungenkrebs.

Starsiege: Tribes

Neben der Robo-Simulation **Starsiege: Earthsiege 3** werkelt Dynamix noch an einem 3D-Shooter. Weil **Tribes** auf der gleichen Grafikengine basiert wie der große Bruder, sollen Sie auch dort ohne Unterbrechung zwischen Gebäuden, Außenwelt und Fahrzeugen wechseln können. Bis zu 32 Spieler liefern sich im Netzwerk oder übers Internet Team-Duelle. Ein Kommandeur kann jede Gruppe wie in einem Echtzeit-Strategiespiel aus der Vogelperspektive befehligen. Im Gefecht sollen sich die mit Jetpacks und zehn Waffensystemen ausgerüsteten Sternenkrieger über editierbare Sprachsamples abstimmen. Der Genre-Mix soll im Oktober '98 erscheinen.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40



Starsiege Tribes: Gruppendynamische 3D-Action in Sierras Blechkrieger-Universum.



Spearhead: Kettenrasseln in Tunesien.

Spearhead

Und ewig rasseln die Ketten: Die Simulationsexperten von Interactive Magic planen für den Herbst das Erscheinen der Panzersimulation **Spearhead**. Sie rattern im legendären M1A2 durchs sonnige Tunesien und erwehren sich zwischen Dünen und Sandstürmen feindlicher Tanks. Teile von Spearhead hat eine amerikanische Rüstungsfirma entwickelt. Das fertige Spiel soll mit Trainingsmissionen für Einsteiger, Multiplayer-Unterstützung und einem Missionseditor keine Wünsche offenlassen.

Info: Interactive Magic, ✆ (01805) 22 11 26

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Commandos
2	[1]	Frankreich 98
3	[2]	Anno 1602
4	[4]	Unreal
5	[5]	Autobahn Raser
6	NEU	Final Fantasy 7
7	[19]	Der Industriegigant SE
8	NEU	Castrol Honda Superbike
9	[8]	Tomb Raider Director's Cut
10	[9]	Tomb Raider 2
11	[7]	Emergency
12	[14]	Age of Empires
13	NEU	Heart of Darkness
14	NEU	KKND 2
15	[17]	Anstoss 2
16	[-]	Rebellion
17	[6]	Forsaken
18	[-]	Die Siedler 2
19	[-]	F1 Racing Simulation
20	[12]	Flight Simulator 98

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Technik News

Fremdsprache 3D

Der kommende Herbst mit seiner Flut neuer Grafikkarten wird wohl nicht nur 3D-Freunde begeistern, sondern auch die Sprachwissenschaftler in seinen Bann ziehen. Denn um die Leistungsfähigkeit der tollen Chips zu betonen, werden in den Pressemitteilungen immer häufiger Features aufgeführt, deren Aussprache sogar gewandten Rhetorikern schwerfällt. Von »trilinearem Mip-Mapping», »prozeduralen Texturen« und »anisotropischem Filtering« ist da ausführlich die Rede. Klingt wahrlich beeindruckend, wenn auch die wenigsten der damit bombardierten Journalisten auf Anhieb wissen dürften, was das ganze Kauderwelsch bedeutet. Ich bin mir ziemlich sicher, daß selbst die Verfasser solcher Pressetexte oft keine genaue Vorstellung davon haben.

Es ist aber auch eine Krux mit den ganzen 3D-Effekten. Noch vor zwei Jahren war selbst Technik-Analphabeten die Wirkung des »Filtering« nach ein paar Metern mit der 3Dfx-Lara sofort klar. Doch heutzutage gilt der Grundsatz: Je länger der Name für ein 3D-Feature, um so weniger ist davon zu sehen. Und selbst, wenn Sie irgendwann einmal wissen sollten, was »anisotropisches Filtering« eigentlich heißt, wird Ihnen das nicht viel helfen. Sie werden im Spiel kaum etwas davon bemerken.

Michael Galuschka
Redakteur



Dreamcast: Clou der neuen Sega-Konsole ist das Speicher-Modul mit Display (rechts unten), das außerdem als PDA, Mini-Zweitmonitor und Handheld verwendet werden kann.

Sega Dreamcast

Vor kurzem wurde Segas neue **Dreamcast**-Konsole erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Mit dem 128-Bit-Gerät wollen die Japaner, deren **Saturn** kaum noch eine Rolle auf dem Konsolenmarkt spielt, wieder den Anschluß an die übermächtige Konkurrenz von Sony und Nintendo schaffen. Für PC-Spieler besonders interessant ist die Technik der Dreamcast: Neben einem Hitachi-Prozessor mit 200 MHz kümmert sich ein **PowerVR2**-Grafikchip von NEC/Videologic um schnelle Grafik, der ja in ähnlicher Form ab Herbst auch auf PCs für Furore sorgen soll. Das Betriebssystem steuert Microsoft mit einer Version von **Windows CE** bei, die auch DirectX-Komponenten enthält. Damit dürften Konvertierungen recht einfach werden; ab 1999 können Sie mit Dreamcast-Umsetzungen rechnen. Starttermin für die Konsole ist in Japan Mitte November, in Deutschland ist die Wartezeit leider noch extrem lang: Hier soll der Startschuß erst Weihnachten 1999 erfolgen. Wer weiß, wie sich die PC-Technik bis dahin entwickelt...

Info: Sega, ✆ (040) 22 93 80

Pentium-II-Chipsatz von VIA

Der taiwanesische Mainboard-Hersteller FIC hat eine Reihe von Pentium-II-Platinen entwickelt, auf denen erstmals kein Intel-Chipsatz eingesetzt wird. Statt dessen verwendet FIC den Apollo-Pro-Chipsatz von Via, der deutlich günstiger als der Intel BX sein soll. Angeboten werden drei Varianten: Das **KA-6010** im ATX-Format, das Micro-ATX-Board **KA-6130** speziell für Celeron-Prozessoren und das Baby-AT-Modell **KA-6010**.

Infos: FIC, www.fic.com.tw

FIC bietet als einer der ersten Hersteller Pentium-II-Platinen ohne Intel-Chipsatz an.

Drehwurm

Inzwischen erreichen CD-ROM-Drives gigantische 40fache Umdrehungsgeschwindigkeit. Die ersten Modelle der neuen Laufwerksgeneration sind das Asus **CD-S400** und das NEC **CDR-3000**. Die technischen Daten lesen sich fast identisch: Eine maximale Übertragungsrate von 6.000 KByte/s sowie eine mittlere Zugriffszeit von 75 ms. Damit der PC nicht abhebt, bekamen beide Geräte umfangreiche Maßnahmen zur Vibrationsdämpfung spendiert. Die Preise liegen jeweils bei etwa 180 Mark.

Info: NEC, ✆ (0180) 524 25 21,
Asus, ✆ (02102) 44 50 11



Das Asus CD-S400 ist eines der ersten 40fach-Laufwerke.

Wicked 3D Voodoo 2: Dank umgeschriebener Treiber bietet die Karte umfassenden Support für die H3D-Stereobrille.

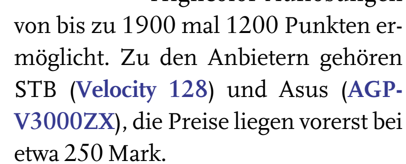
3D total

Mit der Wicked 3D Voodoo 2 bereichert ein Modell das V2-Angebot, das mit einigen interessanten Details aufwartet. Daß Hersteller Metabyte eigentlich in der Softwareindustrie zuhause ist, merkt man sofort: Während die Karte selbst dem Referenzdesign von 3Dfx entspricht, wurden die Treiber komplett umgeschrieben. Unter Direct3D ist die Wicked 3D angeblich bis zu 40 Prozent schneller als die Konkurrenz. Besonders interessant ist die Kompatibilität zu den H3D-Stereobrillen. Dank der Treiber kann praktisch jedes polygonbasierte Spiel mit einer H3D-Brille in Stereo-3D genossen werden, ohne daß das Programm umgeschrieben werden müßte. Das 12-MByte-Modell soll demnächst in Deutschland für knapp 500 Mark erhältlich sein, eine Bundleversion samt Brille kostet 200 Mark mehr.

Info: Metabyte, www.metabyte.com

Riva ZX

Kurz bevor der Riva TNT auf den Markt kommt, nehmen noch zwei Hersteller Boards mit dem ebenfalls neuen Riva 128/ZX in ihr Angebot auf. Dabei handelt es sich um eine modifizierte Version des weitverbreiteten Riva-128-Chips von nVidia. Der ZX unterstützt nun aber bis zu 8 MByte Bildspeicher, was in Verbindung mit einem 250-MHz-RAMDAC Highcolor-Auflösungen von bis zu 1900 mal 1200 Punkten ermöglicht. Zu den Anbietern gehören STB (Velocity 128) und Asus (AGP-V3000ZX), die Preise liegen vorerst bei etwa 250 Mark.



Asus AGP-V3000ZX: Der ZX-Chip unterscheidet sich nur wenig vom Riva 128.

Info: STB, Tel. (0033-1403) 667 17

Intel-News

Emsiges Treiben bei Intel: Der ursprünglich erst für nächstes Jahr geplante Celeron-Prozessor mit 128 KByte Second-Level-Cache, Codename Mendocino, wird noch im Herbst dieses Jahres kommen. Zur Unterscheidung vom Cache-losen Celeron (siehe Schwerpunkt ab S. 176) trägt die neue CPU die Bezeichnung Celeron/300A. Eine deutlich schnellere Version mit 366 MHz soll Anfang nächsten Jahres folgen.

Dann ist auch der Whitney fertig, ein Chipsatz auf EX-Basis. Allerdings unterstützt Whitney den 100-MHz-Bus und hat den i740-Grafikchip aus eigenem Hause integriert. Der Chipsatz ist in Verbindung mit dem Celeron ab 1999 Intels Basis für preiswerte PCs.

Info: Intel, ☏ (089) 99 14 30

Hardware-Virus

Derzeit machen Warnungen die Runde, daß erstmals ein Virus im Umlauf sei, der ausschließlich durch das Öffnen des Rechners und Auswechseln einer physikalischen Komponente in den Griff zu kriegen sei. Das CIH-Virus zerstört demnach nicht nur Daten auf der Festplatte, sondern greift auch das Flash-ROM des Bios an. Ein befallener Rechner läßt sich angeblich erst wieder booten, nachdem der Bios-Chip ausgetauscht worden ist.

Infos: Sophos, www.sophos.com

Es werde Licht

Mit diesem Problem mußte sich wohl jeder schon mal rumärgern: Aufgrund falscher Gammawerte ist das Direct3D-Spiel viel zu dunkel, ständiges Justieren am Monitor extrem nervig. Hier schafft die 3Deep-Software von Sonnetech Abhilfe. Das auf DirectX 6.0 basierende Programm mißt alle relevanten Merkmale des Bildschirms und korrigiert sie auf die passenden Werte. Anschließend werden die Einstellungen an DirectX übergeben, das wiederum automatisch jedem Spiel beim Start die Gammawerte übermittelt. Erhältlich sein soll 3Deep ab August, einige Grafikkarten-Hersteller (Matrox, Creative) wollen die Software mit ihren Produkten bundeln.

Info: Sonnetech, www.colorific.com

Action-Controller

Thrustmaster beschreitet neue Wege. Mit dem Frag Master präsentieren die Amerikaner ihren ersten Beitrag zum zunehmend populärer werdenden Markt der 3D-Controller. Das Gerät erinnert ein wenig an das Steuerhorn eines Flugzeuges. Sie umfassen mit beiden Händen den Kranz des Frag Masters und haben jederzeit Kontrolle über alle Bewegungsrichtungen. Der Preis soll um die 100 Mark liegen, auf den Markt kommt der Controller voraussichtlich bereits Anfang Oktober.

Info: Thrustmaster, ☏ (02732) 79 8145



Dr. Hardware vereint Funktionsvielfalt und einfache Bedienung zum empfehlenswerten Systemanalyse-Tool.

Hardware-Doktor

Dr. Hardware für Windows (ab Version 95) ist eine Art Schweizer Taschenmesser der Systemanalyse. Das in der Version 2.0 schlappe 35 Mark teure Allzweckwerkzeug durchleuchtet Ihren PC und erstellt darüber detaillierte Reports. Allerlei Zusatztools wie Speicherüberwachung und Benchmark-Tests runden das pralle Angebot ab. Die Kombination aus einfacher Bedienung und Detailfülle macht Dr. Hardware sowohl für Einsteiger als auch PC-Profis zu einem empfehlenswerten Programm.

Info: CDV, Tel. (0721) 97 22 40

Schlauer als je zuvor

Command & Conquer 3

Bei allen Vorzügen der C&C-Serie – die Künstliche Intelligenz gehörte bislang nicht zu ihren Highlights. Tiberian Sun soll nun kräftig nachlegen.



Die einzige Chance der Nod-Streitkräfte, ins GDI-Lager einzudringen, stellt die Brücke dar. Rot uniformierte Infanteristen beharken einen Disruptor Tank von GDI, während deren Orca-Hubschrauber den angreifenden Vehikeln schwer zusetzen.

Echtzeit-Strategie, das heißt Spannung, Action, Hektik. Bei den ersten Genre-Vertretern fiel es nicht weiter auf, daß der Computergegner meistens schummelte, gleichzeitig aber nicht sonderlich schlau vorging. Gerade bei der Erfolgsserie Command & Conquer hätten sich viele Spieler, mittlerweile zu Veteranen geworden, bessere Opponenten gewünscht, die nicht nur auf Masse setzen. Seine wahren Stärken – vor allem das ausgefeilte Papier-Stein-Schere-Prinzip bei den Einheiten – konnte C&C bislang nur im Multiplayer-Modus ganz ausspielen. Der dritte Teil, Tiberian Sun, will endlich Abhilfe schaffen – wir haben uns direkt bei Westwood informiert.

Die KI-Entwicklung

Bei Dune 2 war das Erobern noch einfach: Die Gegner standen solange in der Basis, bis wieder mal eine »kritische Anzahl« erreicht war. Dann fuhren sie als Pulk los, der sich bis zur Ankunft am gegnerischen Lager in verschieden schnelle Grüppchen aufgeteilt hatte, die wiederum leicht zu besiegen waren. Command & Conquer war nicht wesentlich intelligenter. Immerhin versuchten feindliche Infanteristen, sich nicht von Panzern überfahren zu lassen; und die Angriffe waren nicht mehr so einfach vorherzusehen. Doch der Computer kannte immer die ganze Karte, ohne sie aufklären zu müssen. Die eigenen Einheiten übrigens auch – wenn man irgendwo ins Schwarze klickte, nahmen sie immer den kürzesten Weg. Daß der auch mal mitten durch die gegnerische Basis führte, störte sie dabei nicht. Geradezu berüchtigt war die Dämlichkeit der Ernter. Sie bummelten seelenruhig zum (auf der Luftlinie) nächstgelegenen Tiberiumfeld – oftmals direkt dem Gegner vor die Flinte.

Alarmstufe Rot versuchte, mit Scripts Intelligenz vorzutäuschen und die Missionen spannend zu halten. Für jedes Szenario waren Ereignisse und zugehörige Auslöser definiert. Der Trigger konnte das Verstreichen einer bestimmten Zeit sein, oder die Zerstörung einer Brücke. Dadurch brachten die Einsätze immer wieder Überraschungen und erinnerten stellenweise an einen Film. Doch aufgrund des Scripts wurde der Computergeneral sehr berechenbar. So landete er in einer Mission alle fünf Minuten einige Spione an der immer gleichen Stelle an – auch wenn der gewarnte Spieler dort schon längst ein MG-Nest plaziert hatte. Auf die Idee, es einfach an einer anderen Stelle zu versuchen, kam der PC-Kontrahent nicht.

Autonome Einheiten

Um die Scharten der Vorgänger auszuwetzen, kombiniert C&C 3 mehrere Techniken. Dabei wird zwischen drei Kategorien unterschieden: Grundstrategie (greift der PC an oder verteidigt er), Gefechtstaktik (z.B. Eroberung eines Tiberiumfelds) sowie »Eigenintelligenz« (effektives Verhalten einzelner Panzer). Die Strategie ist größtenteils fest verdrahtet – für jeden Einsatz gibt's wieder Trigger, die Ereignisse wie Großan-

griffe oder Verstärkung auslösen. Zuerst müssen Sie beispielsweise eine attackierte Basis erreichen, dort zwei Feindarmeen abwehren und schließlich selbst attackieren.

Sehr viel spannender sind die Verbesserungen an der Eigenintelligenz der Einheiten. Jedem Truppentyp ist intern ein Bedrohungsfaktor (Threat-value) zugewiesen. So sind schwere Panzer gefährlicher als Jeeps, also wird der Computer versuchen, vor allem erstere von seiner Basis fernzuhalten. Bislang nicht eingebaut ist eine weitere Qualifizierung des Threat-values durch die Position. So ist ein Engineer in unmittelbarer Nachbarschaft eines feindlichen Gebäudes eigentlich viel bedrohlicher als in seiner eigenen Basis. Aus der Summe der einzelnen Bedrohungswerte errechnet die KI, wie stark eine einzelne Gegnergruppe ist, oder wie gut ein Tiberiumfeld verteidigt wird. Schließlich bringt es wenig, ständig Angriffe auf überlegene Kräfte durchzuführen. Besonders den Erntern kommt das zugute: Sie sollen, so beteuert Lead Designer Eric Yeo, nicht länger als Freiwild stur ihre Pfade abfahren, sondern automatisch den sichersten Weg zum nächsten Tiberiumfeld suchen. Gibt es keinen, so bleiben sie stehen und funken die Basis an. Sie können dann durch erneuten Klick aufs Tiberium bestimmen, daß der Ernter das Risiko eingehen soll.

PC-Feind lernt dazu

Der eigentliche Clou der neuen KI sollen die Gefechtstaktiken werden. Die Designer beschreiben in Scripts verschiedene Taktiken zum Erreichen begrenzter Ziele. Das kann das Ausschalten gegnerischer Ernter sein, die Umgehung von Verteidigungslinien oder das Infiltrieren einer Basis durch Maulwurf-Panzer. Mit Methoden der Heuristik wählt der Computer die nächste Taktik aus und weist sie einer entsprechenden Streitmacht zu. Hat er mit dieser Taktik Erfolg, so steigt sie in einer internen Rangliste. Scheitert die Taktik, so sinkt ihre Priorität hingegen. Wenn der Computergegner zum Beispiel »merkt«, daß Sie über keine nennenswerte Luftabwehr verfügen (einfach deshalb, weil seine Orca-Helikopter viel Schaden anrichten, ohne Verluste zu erleiden), wird er immer wieder Orcas schicken – das Script »Luftangriff« steigt in der Wertigkeit. Wenn Sie nun anfangen, Bazooka-Infanterie und Raketenwerfer zu bauen, erlebt der virtuelle Feind einige peinliche Szenen, bis er sich auf die veränderte Situation eingestellt hat – die Priorität des Scripts also gesunken ist. C&C 3 könnte als erstes Echtzeit-Spiel einen wirklich lernfähigen Computergegner bieten, der sich sogar bei jedem Spieler anders verhält. Damit könnte C&C 3 im Solomodus ein ähnliches Spielerlebnis bieten, wie es die Vorgänger im Multiplayer-Betrieb schon geschafft haben. LA







Ob orbitale Ionenlanzen, stahlzersägende Laser oder häusersprengende Explosionen – C&C 3 hat dem Auge einiges zu bieten.

Das Script-System von C&C3

Die Taktik-Scripts, der wichtigste Teil der KI von Tiberian Sun, lassen sich am besten anhand eines Beispiels erklären. Der im Westen sitzende, computergesteuerte Nod-General plant einen Angriff auf die Tiberiumraffinerie von GDI, um die Gegenseite mittelfristig zu schwächen. Auf direktem Weg fährt er zur feindlichen Basis...



Dummerweise hat der GDI-General die Straße mit einem Tor versperrt, das sich nur für eigene Truppen öffnet. Die zwei dahinter stehenden Mechs beschießen die anrückenden Panzer, die nicht über die Mauer feuern können. Ohne Schaden zu machen, ziehen die überlebenden Nod-Panzer ab; das Script »Frontalangriff« wird in der Taktik-Rangliste nach unten verschoben.



Beim nächsten Angriff probiert die KI das Script »Umgehung« aus. Und siehe da: Im Süden hat der Verteidigungsgürtel eine Öffnung! Die GDI-Mechs sind nicht länger durch Mauern gedeckt und können bekämpft werden; ein durchbrechender Nod-Panzer nimmt die Raffinerie unter Feuer. Selbst wenn er den Angriff abwehrt, sollte der Spieler schleunigst weitere Mauern bauen – Nod wird sehr wahrscheinlich wieder an dieser Schwachstelle attackieren.

C&C 3 – Tiberian Sun

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Termin:	Dezember	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Mich persönlich haben die stark Script-basierten Missionen in C&C 2 nach einer Weile ziemlich genervt. Die KI von Tiberian Sun verspricht wesentlich abwechslungsreicher und taktisch fordernder zu werden.«

Ein Imperium für die Ewigkeit



Civilization: Call to Power

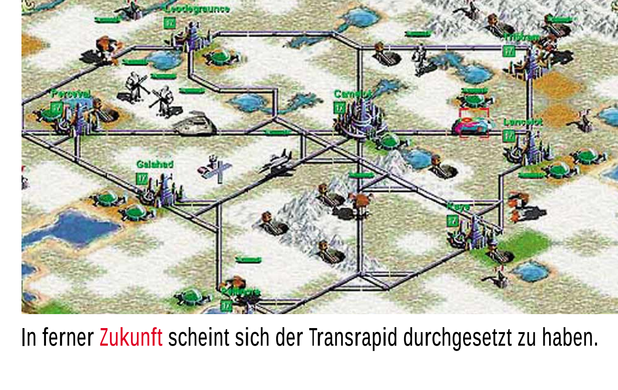
Ganz ohne Gründervater Sid Meier schreibt Activision das nächste Kapitel der Computerspiel-Legende Civilization.

Gleich drei Firmen stritten vor Gericht um die Rechte am werbeträchtigen Namen Civilization: Microprose (brachte die Computerspiele heraus) kämpfte gegen Avalon Hill (von ihr stammt das Brettspiel) und Activision (kaufte die Rechte von Avalon Hill). Niemand weiß, welche Schlichtungsbriefe oder Summen die drei Parteien gewechselt haben, aber herausgekommen ist folgendes: Microprose bekommt alle zukünftigen Rechte übertragen, selbst die am Brettspiel. Activision darf genau einen Nachfolger zu Civ 2 nebst Addons produzieren, diesen aber nicht Civilization 3 nennen. Statt dessen heißt er Civilization: Call to Power.

Zeitgewinn

Sie führen als allmächtiger Herrscher ein Volk aus dem Jahr 4000 vor Christus bis zum 1. Januar 3000. Das sind 1.000 Jahre mehr als gewohnt, was in stärkerem Maße Sciencefiction-Elemente wie Schwebegleiter und Kuppelstädte mit sich bringt. Sie werden je nach gewählter Staatsform über spezielle Einheiten gebieten. Als Oberhaupt einer theokratischen Gesellschaft dürfen Sie Missionare ausschicken. Die religiösen Eiferer konvertieren Städte des Gegners zum eigenen Glauben, was der »Aufwiegelung zum Aufstand«-Fähigkeit des Diplomaten bei Civ 2 ähnelt. Ein ökologischer Zukunftsstaat hingegen sendet seinen Kontrahenten Nanoviren, welche dann langsam alle Gebäude zerstören. Allerdings breiten sich die Winzmaschinen gerne auf das Gebiet von Verbündeten aus, was für diplomatische Verwicklungen sorgen kann. Wenn Sie mehr auf kühl-kapitalistische Methoden stehen, dürfen Sie als Mega-Konzern feindliche Armeen mit Anwälten stoppen oder gegnerische Ortschaften einfach aufkaufen.

Welten prallen aufeinander: Ein Dreimaster versenkt ein veraltetes Drachenschiff.



In ferner Zukunft scheint sich der Transrapid durchgesetzt zu haben.

Fliegende Akten

Grafisch beschränkt sich Call to Power auf Feintuning. Die Einheiten sind größer und animiert dargestellt. Auch alle Ereignisse auf der Karte, vom Sinken eines Schiffs bis zur Zerstörung einer Stadt, werden durch kleine Animationen veranschaulicht. Über einer Armee, die von einem Rechtsanwalt attackiert wurde, tobt beispielsweise ein neckischer Wirbelsturm aus vielen kleinen Aktenblättern. GUN

Civilization: Call to Power

Genre: Strategie — Hersteller: Activision
Termin: I. Quartal '99 — Ersteindruck: Sehr gut

Gunnar Lott: »Endlich könnte der Ehrenplatz auf meiner Festplatte, den Civ 2 innehat, neu vergeben werden. Call to Power hat das Zeug zu einem würdigen Nachfolger.«

Mit 100 Sachen durch Schlamm, Staub und Schnee

Colin McRae Rally



Anstatt auf langweiligen Asphaltbändern Ihre Runden abzuspulen, kämpfen Sie in dieser Rallye-Simulation gegen die Uhr und widrigste Straßenverhältnisse.



Auf CD: Spielbare Exklusiv-Demo

Gut 15 Jahre ist es her, daß ein schlaksiger Bayer als bester Autofahrer der Welt galt. Mit seiner unnachahmlichen Fahrzeugbeherrschung düpierte Walter Röhrl reihenweise die Konkurrenz und wurde 1980 und ´82 souverän Rallye-Weltmeister. Mangels Spitzenfahrern internationalen Formats verkam Deutschland in den letzten Jahren aber immer mehr zur Rallye-Provinz. Da werden lieber die geistigen Ergüsse eines Michael Schumacher im Kurzinterview zum siebten Mal wiederholt, als daß auch nur eine Minute der seit Jahren hochspannenden Rallye-WM über deutsche Bildschirme flimmert.

Die Briten wissen diesen Sport mehr zu schätzen. Nicht von ungefähr kommt nach Europress´ mittelmäßigem **International Rally Championship** nun eine zweite Simulation der staubigen Raserei auf den Markt, bei der sich Codemasters den Realismus groß auf die Programmier-Fahne geschrieben hat. **Colin McRae Rally** fordert vom Spieler waghalsige Drifts und viel Mut zum Risiko – ansonsten bestehen auf der Jagd nach der Bestzeit wenig Chancen auf einen Spitzenplatz. Colin McRae, Weltmeister 1995 (bis dahin war sein Spitzname »McCrash«), gab für dieses Spiel nicht nur seinen Namen her: Als eine Art ständiger Betatester steuerte er besonders zum Fahrverhalten viele nützliche Tips bei.



Keine Zeit zum Baden: Der indonesische Sandstrand ist für besonders spektakuläre Drifts gut, übertreiben sollten Sie es aber nicht.

Ein Fall für zwei

Viele Rennspiele leben großteils von der Spannung, Rad an Rad mit der Konkurrenz um den Sieg zu raufen. Wenn die Blechteile fliegen und zwei Kampfhähne im Paarlauf von der Strecke trudeln, johlt das Publikum,



Nachtfahrten sind dank der gewaltigen Scheinwerferbatterie kein großes Problem.

und die Hand am Joystick wird vor Aufregung klatschnaß. Dieses Gemeinschaftserlebnis kann und will Colin McRae nicht bieten; die Rallyeautos schlittern einsam über den Asphalt. Als Lenkradkünstler im Cockpit sind Sie jedoch nicht auf sich allein gestellt: Ein Beifahrer liest aus dem sogenannten Roadbook den Straßenverlauf vor (»80 links, drei voll« bedeutet zum Beispiel: 80 Meter geradeaus, dann folgt eine Linkskurve mittleren Radius', die voll geht). Da Rallyes auf zwar abgesperrten, aber öffentlichen Straßen

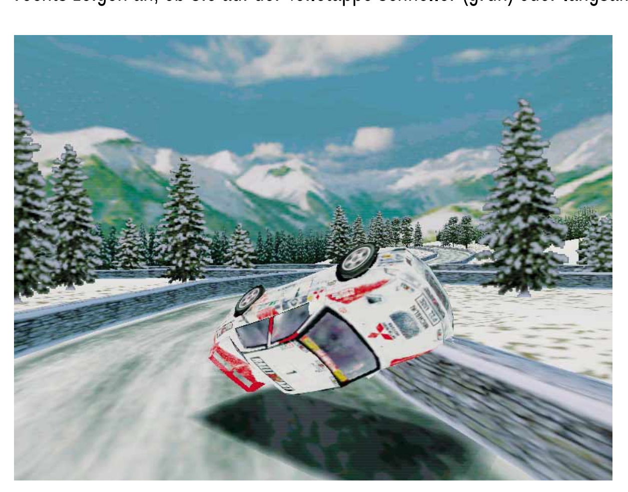
stattfinden und die Etappen dementsprechend wenig trainiert werden können, sind die Aufzeichnungen des Kopiloten für wirklich schnelle Zeiten unentbehrlich. Nach etwas Gewöhnung klappt das auch auf dem PC hervorragend. Mit fortschreitender Erfahrung werden Sie immer mehr Aufmerksamkeit dem Vortrag des Nebenmannes widmen und immer seltener rein auf Sicht fahren. Zusätzlich weisen farbig markierte Hilfspfeile nach **Bleifuss**-Manier den Weg.

Quer um die Kurve

Das Hauptaugenmerk legten die Entwickler darauf, ihren Digitalflitzern ein möglichst naturgetreues Fahrverhalten anzuerziehen. Unserer voll spielbaren Betaversion nach zu urteilen, ist das auch vollauf gelungen – der Einsatz von Colin McRae scheint sich ausgezahlt zu haben. Prinzipiell unterscheidet sich die Fortbewegung mit einem Rallyewagen stark vom alltäglichen Autofahren und auch von den meisten anderen Rennserien. Während man normalerweise versucht, das Fahrzeug möglichst treu in der Spur zu halten, bringen Rallyepiloten ihren Untersatz gerne in eine instabile Lage. So wäre er für Otto Normalfahrer unbeherrschbar und würde nach spätestens fünf Minuten am nächsten Baum zerschellen, doch den Top-Chauffeuren ermöglicht dieser Zustand erst absolute Spitzenzeiten. In **Colin McRae Rally** klappt dies vorzüglich: Vor einer Biegung kurz Bremsen, gleichzeitig leicht einlenken, und schon neigt der Renner zum Ausbrechen. Gefühlvoll gegenlenken, und der Bolide läßt sich wunderbar mit dem Gasfuß um die Ecke zirkeln. Am Anfang sind häufige Abflüge in



Der letzte Lauf in England gehört mit seinen engen Spitzkehren zu den herausforderndsten im WM-Kalender. Die Balken rechts zeigen an, ob Sie auf der Teiletappe schneller (grün) oder langsamer (rot) sind als der Spitzenreiter.


Überschläge kosten Sie doppelt Zeit, da sie für den Rest der Etappe die Leistungsfähigkeit Ihres Wagens heruntersetzen.




Die Karosserie verschmutzt während einer Etappe zusehends.

den Straßengraben natürlich unvermeidlich, doch Experten bewältigen mit viel Übung jegliche Art von Biegung zentimetergenau. Wird die Kehre arg spitz, hilft ein beherzter Griff zur Handbremse.

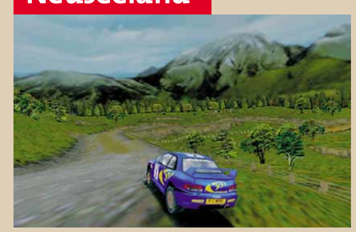
Ausflüge inbegriffen

Falls die ausgefeilte Kurventechnik mal versagt, geht es ab in die Botanik; unsichtbare Mauern wie bei **Rally Racing** gibt es zum Glück nicht. Gewitzte Fahrer nutzen dies für die eine oder andere Abkürzung aus, die aber nur selten einen Zeitvorteil bringt: abseits der ausgewiesenen Strecken ist das Vorwärtskommen extrem mühsam. Meist werden Ausritte von der örtlichen Vegetation abrupt gestoppt; an einer indonesischen Palme hat schon so manche filigrane Aufhängung ihr junges Leben ausgehaucht. Wie es sich für eine waschechte Simulation gehört, haben Unfallschäden direkte Auswirkungen auf die Leistung des Wagens. Tückischerweise sind leichte Mängel kaum spürbar; erst auf dem Ergebniszettel machen sich die fehlenden Sekunden bemerkbar. Wurde das Gefährt dagegen schon mit ein paar Rollen seitwärts gequält, geht´s auch kaum noch vorwärts. Das alles wur-

Alle acht WM-Läufe im Überblick

Alle in Colin McRae vertretenen Länder richten tatsächlich einen Lauf der insgesamt 14 Veranstaltungen umfassenden, echten Rallye-WM aus. Bei den im Spiel vorkommenden Etappen handelt es sich jedoch nicht um die Originalstrecken. Mit einem hochkomplexen Streckeneditor wurde versucht, das Flair des jeweiligen Gastgeberlandes so gut wie möglich einzufangen.

Neuseeland



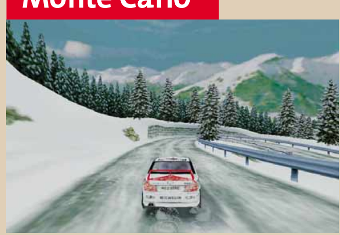
Üppige Vegetation wechselt mit weiten, fast unbewachsenen Landstrichen ab. Die Strecken sind flüssig zu fahren und somit sehr einsteigerfreundlich.

Griechenland



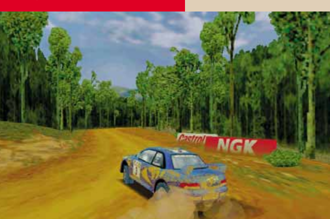
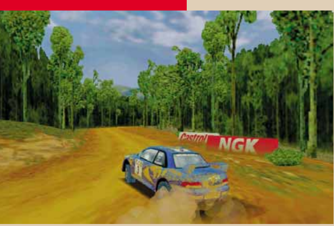
Unwegsame Schotterpisten warten in Südeuropa auf die Piloten. Dieser WM-Lauf gehört mit seinen sanften Kurven zu den schnellsten im Kalender.

Monte Carlo



Durch die französischen See-Alpen führt der dritte Lauf, dessen schneebedeckte Asphaltetappen die richtige Reifenwahl in den Vordergrund stellen.

Australien

Abwechslungsreich gibt sich die zweite ozeanische Rallye-Veranstaltung. Von Staubpisten bis hin zu Waldpassagen ist alles dabei – Regen gibt's dabei nie.

Schweden



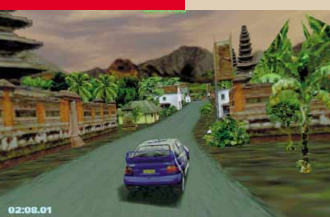
Im nördlichsten WM-Lauf müssen die Spikereifen ausgepackt werden. Die skandinavischen Pisten sind durchgehend mit Eis und Schnee bedeckt.

Korsika



Enge, gewundene Bergpfade findet der Rallyetroß in Korsika vor. Dank asphaltierter Straßen ist der Grip besser als bei allen anderen Veranstaltungen.

Indonesien



Der Exot unter den WM-Läufen. Einzigartig sind die Strandetappen, höllisch schwer die Abschnitte durch den Regenwald, besonders wenn es gießt.

England



Zum Abschluß der Saison wird den Piloten noch mal alles abverlangt. Schnee, Regen und Matsch erfordern auf den Etappen vollste Konzentration.

de von den Grafikern optisch wunderschön umgesetzt. Vom zersplitterten Blinkerglas über eingebeulte Türen bis hin zum gräßlich eiernden Hinterrad ist man stets ausreichend darüber informiert, wie es um das eigene Vehikel steht. Das Reglement der Rallye-WM erfordert, daß Sie neben Ihrem schweren rechten Fuß auch das Gehirn benutzen. Denn Sie haben zwar eine Stunde Zeit, ihren Wagen zu reparieren – aber nur jede zweite Etappe. Sinnloses Rasen ohne Rücksicht auf Verluste ist also selbst bei einer daraus resultierenden Bestzeit selten sinnvoll. Nicht nur Reparaturen, sondern alle Aktionen, vom Reifenwechsel bis zur Einstellung der Federhärte, kosten Sie Zeit.



Der 420 PS starke Lancia Delta Integrale gehört zu den versteckten Bonusflitzern.

Reparaturen und Fahrzeug-Setup erledigen Sie in einem gemeinsamen Bildschirm.

Schnelles Dutzend

An Abwechslung soll es auf den Rallyepisten nicht fehlen: Auf acht höchst unterschiedliche Länder rund um die Welt sind satte 52 Etappen verteilt. Vier davon sind sogenannte Super-Special-Stages, extra für Zuschauer angelegte Rundkurse, bei denen jeweils zwei Konkurrenten um eine halbe Runde versetzt gegeneinander antreten. Die Etappen dürfen Sie mit insgesamt zwölf verschiedenen Wagen unter die Räder nehmen. Zum Einstieg empfehlen sich die angenehm zu fahrenden Kit-Cars, die mit ihrer Wendigkeit und etwa 250 PS schnell zu beherrschen sind. Die Königsklasse des Rallyesports stellen aber derzeit die knapp 330 PS starken Gruppe-A-Boliden mit Allradantrieb dar. Sie stürmen ungleich gewaltiger nach vorne als die Kit-Cars, sind aber auch etwas kniffliger zu fahren. Als Bonus hat Codemasters noch vier Klassiker im Programm versteckt, in deren Cockpits Sie aber erst nach einer gewonnenen WM steigen dürfen. MG

Colin McRae Rally

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Codemasters
Termin:	September '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Galuschka: »Toll, wieviel Spaß man auch alleine auf der Piste haben kann. Mit seiner exzellent simulierten Fahrphysik definiert Colin McRae Rally den Begriff Virtual Reality zumindest für Rennspiele völlig neu.«

Die nächste Rennsaison

F1 Racing Simulation 2

Der Boxenstopp ist vorbei: Mit neuen Ideen und besseren Computerfahrern will Ubi Soft um die Pole Position kämpfen.



Wie der Ferrari im fertigen Spiel tatsächlich aussieht, entscheidet sich erst nach Abschluß der Lizenz-Verhandlungen.

Die echte Formel 1 ist endlich wieder spannend: Ferrari scheint den technischen Vorsprung der Mercedes-Silberpfeile einigermaßen aufgeholt zu haben. Auch PC-Piloten können sich demnächst mit F1 Racing Simulation 2 (Arbeitstitel) wieder aufregende Rennen liefern. Noch stärker als beim Vorgänger zählt perfektes Tunen der Boliden. Das eingebaute Telemetrie-System liefert künftig wesentlich detailliertere Angaben über Gaspedal-Stellung sowie alle wichtigen Fahrwerks- und Motor-Parameter.

Per Cheat werden historische Formel-1-Strecken zugänglich.

Rempeln à la Schumi

Sie wollten schon immer mal wissen, was ohne Schumis legendären Rempler gegen Villeneuve passiert wäre? Kein Problem, im Szenario-Modus können Sie diese und andere berüchtigte Situationen nachfahren. Damit diese Highlights besonders glaubwürdig wirken, sollen die computergesteuerten Fahrer sich fast wie ihre Vorbilder verhalten; ein Eddie Irvine brettert auch im Spiel so aggressiv wie auf den echten Pisten. Außerdem können Sie sich künftig in der Karriere-Spielart vom jungen Nachwuchsfahrer bis zum umjubelten Star bei einem großen Rennstall hocharbeiten. Die anderen acht Modi wie Championship oder Einzelrennen bleiben erhalten. Optisch wird Ubi Softs Rennsimulation nur leicht aufgemöbelt. Besitzer von Voodoo-2-Karten freuen sich auf zusätzliche Lichteffekte, ansonsten wollen die Entwickler vor allem die Menüs generalüberholen.

Millionen für die FIA

Derzeit ist noch unklar, ob die Simulation auf Originaldaten der letzten Saison oder auf der Lizenz nur eines Teams basieren wird. Der offizielle Stempel des Formel-1-Dachverbands FIA würde angeblich einen zweistelligen Millionenbetrag kosten. In jedem Fall soll das Programm alle 17 Originalstrecken enthalten. PS

F1 Racing Simulation 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Schon der Formal-1-Erstling aus dem Ubi-Stall konnte mehr als überzeugen. Die neuen Spielmodi gefallen mir, insbesondere auf die historischen Rennen bin ich schon mal gespannt.«

Auf der Yamaha durch England

Moto Racer 2

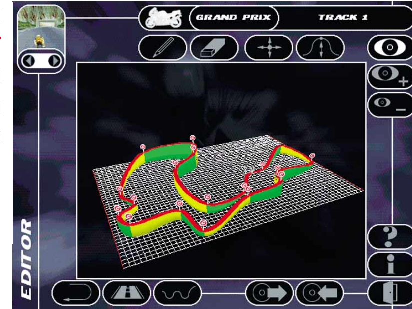


Unbehindert von Verkehrsregeln, Stau oder überpingeliger Fahrphysik jagen Sie bei Moto Racer 2 über schöne Phantasie-Strecken.



Nachtfahrten unterfordern die Grafikengine etwas.

Mit der rechten Hand das Gas voll aufreißen, über die Kuppe brausen und im 30-Meter-Sprung vier Konkurrenten überholen – wer wollte nicht schon immer Motorradrennen fahren?



Mit dem schönen Editor erschaffen Sie einen neuen Kurs in zehn Minuten.

Moto Racer 2 bringt Arcade-Feeling auf den heimischen PC, ohne allzu stark dem Realismus zu frönen; störende Kleinigkeiten wie ausbrechende Räder oder wegrutschende Reifen bleiben in diesem Rennspiel außen vor.

Rasen ohne Reue

Der erste Moto Racer wies einen deutlichen Schwachpunkt auf: Die gerade mal acht Strecken waren auch von Einsteigern schnell durchgespielt. Diesmal haben die Programmierer ordentlich in die Hände gespuckt und 32 Kurse mit fünf Grundthemen entworfen: Sahara, Amazonien, England, Outdoor und Grand Prix. Die bewährte Zweiteilung in Renn- und Cross-Strecken aus dem ersten Teil gilt weiterhin. Sie bestimmen die gewünschten Rennbedingungen (Sonne, Regen, Schnee, Nacht oder Nebel), wobei Sie natürlich keine Wüstenrennen bei Schneefall fahren dürfen. Zu Beginn jeder Partie wählen Sie zwischen Arcade- und Simulationsmodus. Leider fallen die Unterschiede zwischen den beiden Varianten bislang sehr gering aus, auch als Simulation fährt sich Delphines jüngstes Kind sehr unkompliziert und unrealistisch. Allerdings versprechen die Programmierer Abhilfe: Bis zum Release im Herbst soll dieser Part noch deutlich anspruchsvoller gestaltet werden. Nichtsdestotrotz wird Moto Racer 2 eher Freunde von Redline Racer begeistern – mit Ascarons kommendem Schwergewicht Grand Prix 500cc fährt der französische Action-Raser nicht in einer Liga.

Reißbrett-Rennen

Bastelfreudige Querfeldein-Fans werden mit dem eingebauten, sehr komfortablen Editor eigene Kurse entwerfen dürfen. Eine neue Strecke ist mit wenigen Mausklicks erstellt: Sie geben Wegpunkte an, die der Computer automatisch durch sanft gerundete Linien verbindet. Weiterhin bestimmen Sie als Kurs-Designer noch Steigung und Gefälle. Sobald das Skelett steht, fügt der Computer Fleisch hinzu: Ihre Strecke ist fertig und kann sofort befahren werden. Schneidige Mehrspieler-Wettkämpfe sollen mit bis zu acht Bikern im Netzwerk oder über das Internet möglich sein. Gesellige Naturen freuen sich auf den Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler. GUN



Spektakuläre Sprünge sind im Arcade-Modus kein Problem.

Motoracer 2

Genre: Rennspiel | Hersteller: Delphine
Termin: September '98 | Ersteindruck: Gut

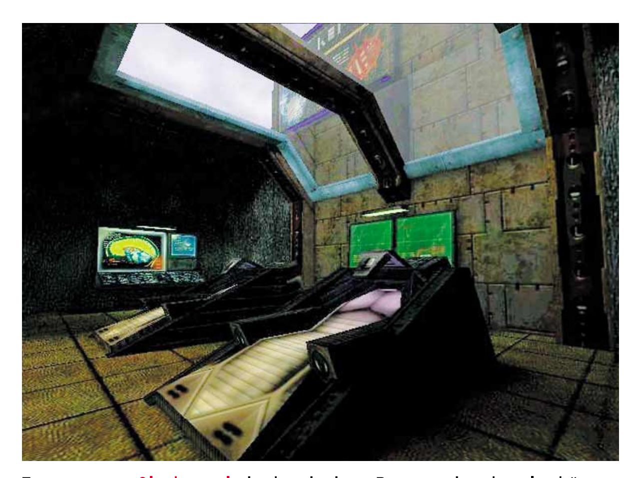
Gunnar Lott: »Rasant, unkompliziert und optisch ansprechend – falls das französische Team neben dem Arcade-Part noch einen vernünftigen Simulationsmodus hinbekommt, sehen wir uns demnächst auf der Piste.«

Per Kriegsbeil gegen Aliens

Prey

Der Abkömmling eines alten Indianerstammes sorgt in einer neuen Grafikengine für Furore.


Die Hauptfigur Talon Brave stolpert unvermutet in eine galaktische Verschwörung.


Transparente Glaskuppeln in der riesigen Raumstation der ultrabösen Trocara erlauben den Blick auf die detaillierte Außenwelt.

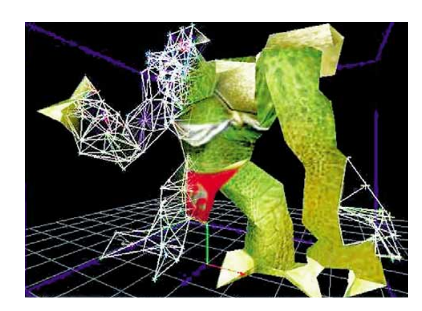
Bei **Prey** schlüpfen Sie in die rote Haut von Talon Brave. Der Apache wird kein wutschnaubender Kämpfer sein wie **Duke Nukem**, der bislang bekannteste Held von 3D Realms, sondern ein eher zurückhaltender Typ. Er soll als Indianer absolut glaubwürdig wirken – die Mühe geht so weit, daß die Entwickler sogar Sprache und Mythologie der amerikanischen Ureinwohner studieren.

Glühende Sonne

Prey wird zu rund einem Drittel in einem alten Indianer-Reservat in der Wüste Arizonas spielen. Talon Brave ist der Sprößling eines weisen Shamanen und verfügt deshalb über rudimentäre magische Kräfte. Ansonsten ist er aber ein ganz gewöhnlicher Bürger. Eher zufällig stößt Talon auf eine interstellare Verschwörung der außerirdischen Trocara und schießt sich fortan mit allerlei Waffenvarianten durch Horden von Aliens. Später landet der Krieger auf einer gigantischen ringförmigen Raumstation der Wesen vom fremden Stern. In deren Mitte soll – durch Luken stets sichtbar – sogar eine Miniatur-Sonne glühen.

Sprung in die Dose

Mit der neuen Grafikengine lassen sich bestimmten Gegenständen ungeheuer viele Polygone zuweisen. Sie können sich etwa an eine Getränkedose zoomen und selbst kleinste Details erkennen, ohne daß das Bild kantig wird. Über ein Portal – ein künstliches Tor, das wie in den Mehrspieler-Levels von **Unreal** getrennte Orte übergangslos verbindet – könnte Talon per Magie sogar in den Behälter laufen. Eine andere Fähigkeit der Engine befriedigt eher destruktive Naturen: In **Prey** werden Sie Ihre gesamte Umgebung in Schutt und Asche legen können. Auch der größte Wolkenkratzer stürzt ein, sobald Sie im untersten Stockwerk die tragenden Mauern weggeputzt haben.


Ein Monster bekommt im 3D-Animationsprogramm sein Texturen-Kleid verpaßt.

Großes in Aussicht

Mit **Prey** hat 3D Realms große Pläne: Das neue 3D-Actionspektakel soll Flaggschiff einer ganzen Reihe von Spielen werden; angeblich macht man sich bereits jetzt Gedanken um eine mögliche Verfilmung. Übrigens soll nach den Abenteuern von Talon Brave auch das übernächste **Duke Nukem**-Spiel auf der neuen Engine basieren. PS

Prey

Genre:	3D-Action	Hersteller:	3D Realms
Termin:	3. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

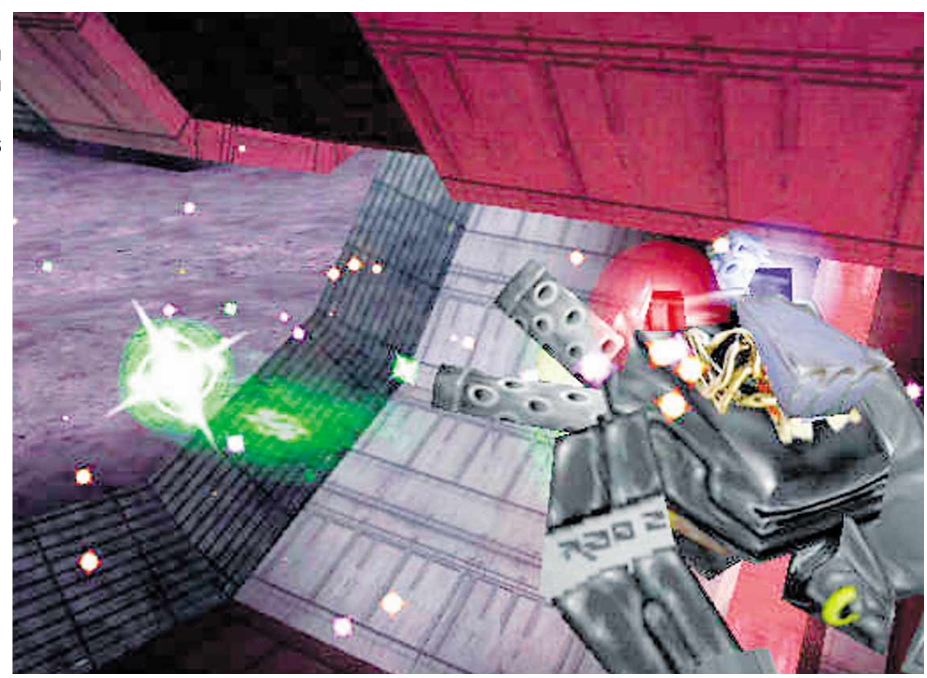
Peter Steinlechner: »Prey wird ein ernsthaftes Spiel, statt witzig-derber Sprüche ist verhältnismäßig viel Tiefgang angesagt. Spielerisch setzt der Mix aus Realismus und eigentlich Unmöglichem frische Akzente.«

Völlig losgelöst

Descent 3



Anleihen aus anderen Genres erweitern den dritten Teil des 3D-Actionklassikers Descent um neue Features.



Feindliche Roboter offenbaren kurz vor dem Exodus ihr elektronisches Innenleben.

Spannende Zeiten nahen für Fans von 3D-Actionspielen ohne Bodenhaftung. Erst kürzlich konnten sie durch die Hallen und Höhlen von Forsaken flitzen, und demnächst soll mit Descent 3 die Neuauflage des wahren Klassikers völlig losgelöster Ballerorgien erscheinen. Wieder bekämpfen Sie gewaltige Roboter, stählerne Metallmonster und wieselflinke Blechdrohnen. Descent 3 soll aber deutlich mehr Abwechslung bieten. So werden Sie nach Wichtigkeit gestaffelte Missionsaufgaben erfüllen müssen. Auch die Levels unterscheiden sich drastisch voneinander. Statt immer nur durch Reaktorräume zu düsen, erkunden Sie künftig riesige Industriezonen oder gewaltige Militärlager mit animierten Räderwerken und stampfenden Maschinen.



Die bunten Explosionen erinnern an Forsaken.

Anleihen aus dem Weltraum

Je nach Umgebung herrschen völlig andere Schwerkraft-Verhältnisse. In manchen Levels flitzen Sie locker und leicht durch die Lüfte, während Sie in anderen kaum vom Boden loskommen. Das Flugverhalten soll auch sonst noch mal ordentlich aufgepäppelt werden. Parallax plant ähnliche Effekte wie im Weltraumspiel Freespace – dort wackelt bei Treffern das gesamte Cockpit. Ebenfalls an Action im All erinnert die Schiffsauswahl. Im Spielverlauf finden Sie drei verschiedene Flitzer mit unterschiedlichen Beschleunigungswerten, Schild- und Waffensystemen. Vor den späteren Missionen müssen Sie entscheiden, welcher für die spezielle Umgebung und die jeweiligen Einsatzziele am besten geeignet ist.

Frische Luft

Mit Ihrem Kampfschiff können Sie künftig zwischen den Innenlevels und den neuen Außenwelten hin- und herflitzen. Die Übergänge sind fließend, neue Daten lädt das Programm nicht nach. Die Designer wollen die Möglichkeit für spannende Effekte nutzen. Stellen Sie sich beispielsweise vor, daß Sie gerade gemütlich durch einen ruhigen Gang schweben. Plötzlich explodiert die Decke, Gesteinsbrocken stürzen herab, Staub wirbelt auf, und helle Sonnenstrahlen flimmern durch die aufgebrochene Erdkruste. Draußen wird nicht immer eitel Urlaubswetter herrschen: Regen oder Staubstürme behindern die Sicht, orkanartige Windböen drängen Sie auf einigen Planeten vom Kurs ab. PS

Descent 3

Genre: 3D-Action
Termin: 4. Quartal '98
Hersteller: Parallax
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Schon das zweite Descent gehört dank sehr guter Gegner-KI zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die Neuerungen wie Außenlevels oder gestaffelte Missionsziele überzeugen mich.«

Sierras Schattenjäger forscht in 3D

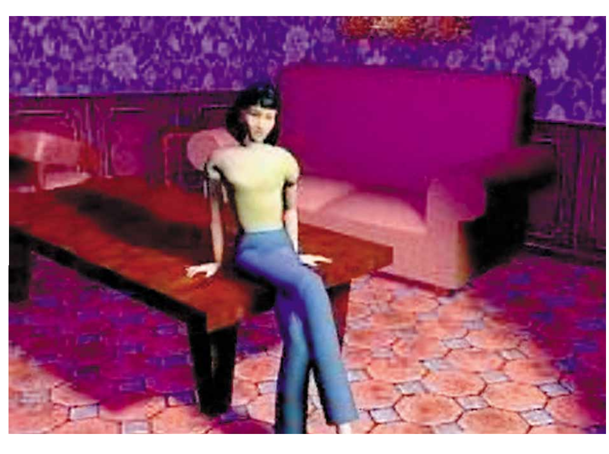
Gabriel Knight 3

Sierra wagt den Schritt in die Moderne – Gabriel Knight geht mittelalterlichen Geheimnissen nun in prächtigem 3D auf den Grund.



Gabriels Hotelzimmer demonstriert eindrucksvoll die grafische Leistungsfähigkeit von Sierras 3D-Engine

Der Abenteuer mit dem okkulten Touch bändelt wieder mit dunklen Mächten an. Designerin Jane Jensen hat für die Story von Gabriel Knight 3 erneut in europäischen Legenden gestöbert. Dabei stieß sie auf die Geschichte um den Dorfpfarrer Saunière, der 1891 plötzlich zu unerklärlichem Reichtum kam. Gabriel verschlägt es in ein französisches Bergnest namens Rennes-le-Chateau, in dem sich vor über hundert Jahren diese Geschichte ereignete. Dort soll er auf den Sprößling einer alten Adelsfamilie aufpassen. Prompt wird der Prinz entführt, und Gabriel stößt bei seiner Suche auf die alten Geheimnisse der Stadt – man munkelt gar vom legendären Schatz der Tempelritter...



Auch Gabriels Partnerin Grace ist wieder mit von der Partie

Dreh mit 3D

Nach dem videolastigen Vorgänger The Beast Within springt Sierra nun auch auf den 3D-Zug auf. Der Schattenjäger darf sich frei durch die französische Landschaft bewegen. Sie müssen sich nicht mit einer der vier voreingestellten Perspektiven zufriedengeben, sondern beobachten Ihren Helden auf Wunsch auch aus der Vogelperspektive oder von vorne. Die Grafikengine wird den speziellen Anforderungen eines Adventures Rechnung tragen: Gegenstände und Personen müssen auch aus nächster Nähe noch gut zu erkennen sein und dürfen nicht zu einem Pixelbrei verschwimmen.

Echtzeit-Interaktion

Zahlreiche skurrile Charaktere bevölkern das Dorf und die Umgebung. Wie in Agatha-Christie-Romanen hat jeder ein Motiv für das Kidnapping. Während Gabriel durch die Gegend streift, läuft die Zeit ständig weiter. Alle Personen verfolgen ihre eigenen Interessen, und unterhalten sich auch in Abwesenheit des Helden. Ist der zur rechten Zeit am rechten Ort, kann er nützliche Informationen aufschnappen. Vor lauter technischen Spielereien sollen die Rätsel jedoch auf keinen Fall zu kurz kommen. CS

Gabriel Knight 3

Genre: Adventure | Hersteller: Sierra
Termin: November '98 | Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Die Dreidimensionalität scheint sich auch im Adventure-Genre zunehmend durchzusetzen. Wenn das Spiel hält, was die Grafik verspricht, könnte Abenteurernaturen wieder ein Knaller ins Haus stehen.«

Erste Missions-CD zum Strategiehit

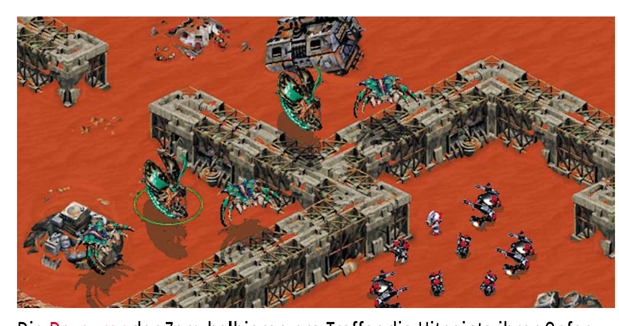
StarCraft: Brood War

Die Zerg sind noch lange nicht geschlagen – ihr Krieg gegen Terraner und Protoss kommt erst mit der Missions-CD Brood War richtig in Schwung.



Über einer neuen Schneelandschaft lähmen Protoss-Corsairs ihre Gegner mit Disruptorfeldern.

Blizzard ruht sich nicht auf den StarCraft-Lorbeeren aus. Vier Missions-CDs sind bereits angekündigt. Zwei wollen die Kalifornier selbst herausbringen, die beiden anderen werden mit Blizzards Segen extern entwickelt. Das erste hausgemachte Addon, Brood War, soll vor allem die leichte Überlegenheit der Zerg ausgleichen. Neben drei weiteren Kampagnen mit zusammen 24 Missionen und frischen Videos wird die CD rund 100 Mehrspielerkarten enthalten. Terraner, Zerg und Protoss bekommen Nachschub durch neue Einheiten, mit denen sie auf bisher unbekannten Welten gegeneinander kämpfen.



Die Devourer der Zerg halbieren pro Treffer die Hitpoints ihrer Opfer.

Ritt der Walküren

Anstatt tonnenweise zusätzliche Truppentypen ins Gefecht zu werfen, setzen die Designer auf wenige neue, dafür aber gut ausbalancierte Kämpfer. So erweitern die Terraner ihre Luftwaffe mit der Valkyrie; dieser schwere Bomber deckt Bodenziele mit Feuerbällen ein. Sobald er unter Beschuß gerät, verduftet er blitzschnell per Nachbrenner. Der Medic heilt künftig verletzte Soldaten. Bei den Zerg mutiert der Lurker aus einem Hydralisken (wie die Wächter aus Mutalisken) und feuert auch im eingegrabenen Zustand. Sein neuer Kollege, der Devourer, raubt seinem Opfer mit jedem Treffer die Hälfte der Hitpoints – den Fangschuß überläßt er dann einem seiner Kameraden.

Psi-Terror

Die Protoss bauen ihren Psi-Terror noch weiter aus. Wie ihre alten amerikanischen Namensvettern greifen Corsairs aus der Luft an. Mit Disruptorfeldern blockieren sie die Waffen ihrer Gegner. Sie eignet sich deshalb besonders für Angriffe gegen Abwehrtürme oder besetzte Bunker. Der Dark Templar gilt als Weiterentwicklung des Standard-Templers und soll noch stärker zuhauen. Aus je zwei der dunklen Zauberer dürfen Sie sogar einen Dark Archon bilden. Der greift zwar nur mit Psi-Kräften an, dann aber richtig: Sein Magieprogramm umfaßt »Zorn«, »Gedankenkontrolle« und »Feedback«. MD

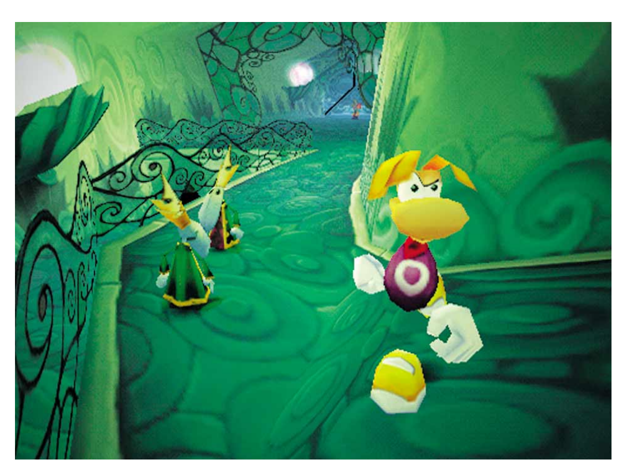
StarCraft: Brood War

Genre: Echtzeitstrategie-Addon
Hersteller: Blizzard
Termin: 4. Quartal '98
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe:» Brood War könnte ähnlich gut werden wie seinerzeit das WarCraft-2-Addon Beyond the Dark Portal – und somit das Hauptprogramm merklich bereichern.«

Rayman 2

Mysteriöse Piraten-Roboter gründen einen intergalaktischen Zoo. Einer der Gefangenen ist Actionheld Rayman. Um sich und seine Freunde zu befreien, muß er nicht nur Roboter verkloppen, sondern sich auch mit Zombie-Hühnern oder laufenden Raketen herumschlagen. Rayman haut seine Gegner mit kräftigen Faustschwingern aus den Socken, außerdem erlernt er im Spielverlauf Blitz- und Strahlenattacken. Der freche Luftikus kann nicht nur rennen, springen oder schwimmen, sondern mit seiner blonden Superlocke auch wie ein Helikopter fliegen. Rayman und alle wichtigen Bösewichte zeigen je nach Spielsituation eine andere Mimik. Sie fürchten sich, keuchen vor Anstrengung oder lachen. Die Grafikengine bringt die kunterbunte **Rayman 2**-Welt mit allerlei Spezialeffekten auf den Bildschirm. Da qualmt Nebel aus dunkel blubbernden Sümpfen, und harmlose Gegenstände morphen zu gefährlichen Gegnern. Insgesamt sind zehn riesige Umgebungen geplant, dazu sollen noch Geheim-Levels kommen.



Rayman mit kritischer Mine in einem phantastischen Palast.

Rayman 2

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

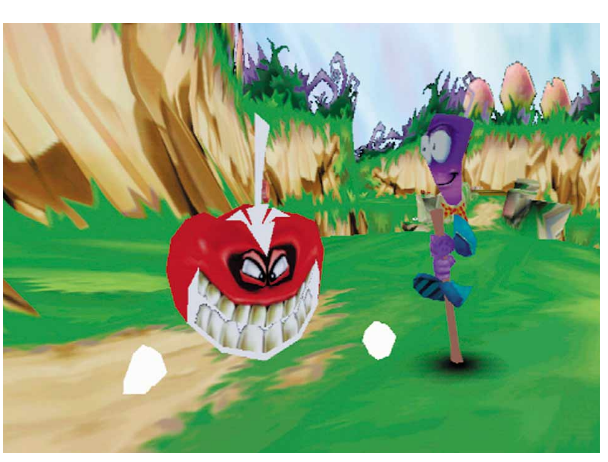
Peter Steinlechner: »Rayman ist einer der Genre-Klassiker, der Sprung in die dritte Dimension nur logisch. Die angespielten Levels finde ich atemberaubend, wunderschön designt und mit viel Spielwitz ausgestattet.«

Spannungsgeladene 3D-Jump-and-runs

Hüpforgien

Tonic Trouble

Die Erde ist in Gefahr: In **Tonic Trouble** sollen Sie als violetter Knuddel-Außerirdischer Tonic unseren Planeten vor einer giftigen Flüssigkeit retten. Der Cocktail verwandelt die einst so gemütliche Mutter Natur in eine gemeingefährliche Irre. Flüsse und Seen schillern kunterbunt in allen Regenbogenfarben, Häuser hüpfen und Schafe schweben durch die Luft. Dinosaurier gehören zu den harmlosesten der insgesamt rund 40 Gegnertypen: Sie bekommen es auch mit mistigem Mördermais, kriegerischen Killerkarotten oder tobenden Todestomaten zu tun. Ein zum Oberbösewicht mutierter Wikinger taucht zum Levelende jeweils kurz auf, wird aber erst im großen Finale wieder auf normales Maß zurechtgestaucht. Bis dahin marschieren Sie durch Levels in der Arktis, springen fröhlich durch Dschungelwelten und schwimmen durch phantastische Meerestiefen. Tonic kann seine modische Fliege zu einem Gleitdrachen aufpusten und damit elegant durch die Lüfte schweben.



Tonic kämpft vor allem gegen mutierte Gemüsefeinde.

Tonic Trouble

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Tonic Trouble überzeugt vor allem in Sachen schräge Abwechslung und perfekte Animationen. Außerdem ist der treuherzige Außerirdische der witzigste Alien seit dem grünen Adventure-Helden Floyd.«



Earthworm Jim hopst durch eine Riesenversion seines Gehirns.

Earthworm Jim 3D

Er ist der Star seiner Gattung und Held von bislang zwei Jump-and-runs: **Earthworm Jim**. Demnächst verschlägt es den Regenwurm sowohl ins nächste Spiel als auch in die dritte Dimension. Jim steht als Hauptdarsteller des nächsten 003-Films vor der Kamera, als ihm versehentlich eine Kuh auf die glitschige Birne plumpst. Prompt dreht er ab ins Land der Träume und repariert seine lädierten Nervenzellen. Anfangs hüpfen Sie noch als Baby-Würmchen, dann als jugendlicher Recke und schließlich als Erwachsener durch die Levels.

Jim ballert Gegner mit einer Energiewumme nieder, als Projektil benutzt er Goldfisch-Raketen oder hitzesuchende Frösche. Er marschiert frei beweglich durch gewaltige Räume, wird aber auch in der Horizontalen springen. Zwischenspiele sorgen für Abwechslung: Der agile Humuspflüger surft auf Schweinerücken über Nervenbahnen oder läßt sich mit Hilfe blähender Stoffe einen Level emportragen.

Earthworm Jim 3D

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Interplay
Termin:	November ‘98	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Earthworm Jim ist der abgedrehteste Genre-Vertreter. Bislang haben die Entwickler den Spagat zwischen Irrsinn und Spielbarkeit immer perfekt hingekriegt – das erwarte ich auch im dritten Teil.«

Frischer Wind im Actiongenre: Längst sind die ehemaligen Plattformhüpfer den Kinderschuhen entwachsen und versprechen vielfältigen Spielspaß in opulenten 3D-Welten.



Starshot sammelt exotische Attraktionen für seinen Zirkus.

Space Circus

Sogar in galaktischen Weiten geht es hüpfend und rennend zur Sache. In **Space Circus** steuern Sie den Jongleur Starshot. Der gerät durch das böse Konkurrenzunternehmen Virtua Circus in arge Bedrängnis. Um langfristig mehr Zuschauer anzulocken (und nebenbei das Universum zu retten) muß Starshot, zusammen mit zwei Roboter-Kumpanen, in sieben Welten Attraktionen einsammeln. Die folgsame Rakete Willfly dient dem zipfelbemützten Artisten als Flugmittel, mit dem er auf Berge und Inseln schwebt. Der Blecheimer Willfall hingegen warnt vor Gefahren. Schergen des Bösen schickt Starshot mit vorher aufgesammelten Sternen ins Jenseits. Die grell leuchtenden Mini-Himmelskörper lassen sich auf Knopfdruck an Hindernissen vorbei ins Ziel lenken. Space Circus bietet deutlich mehr Gegnertypen als die anderen Programme: Um die 300 größtenteils reichlich merkwürdige Bewohner tummeln sich auf den grellbunten Planeten. PS



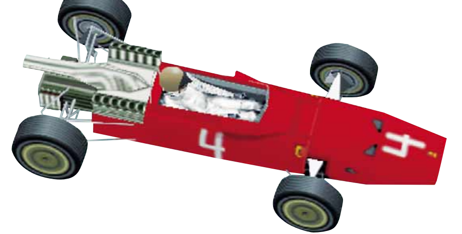
Space Circus

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Infogrames
Termin:	3. Quartal ‘98	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Herrschaften, treten Sie ein und staunen Sie! Mir gefällt vor allem die ungeheure Gegner-Vielfalt. Außerdem wirken die Welten schön rund – als würde man wirklich auf einem Mini-Planeten stehen.«

Auf den Bremsspuren der F1-Historie

Grand Prix Legends



Klassische Boliden und modernste Software erwecken die Formel-1-Geschichte zu neuem Spiele-Leben.

Mit heißen Kisten auf dünnen Rädern können Sie demnächst in Grand Prix Legends gegen Rennfahrer-Legenden wie Jim Clark, Jack Brabham oder Jochen Rindt antreten. Sämtliche Vehikel und Teams der Saison ’67 werden mit dabei sein, darunter auch der sagenumwobene Lotus 49. Die alten Autos strahlen in nagelneuer 3D-Grafik. Grand Prix Legends basiert auf einer Engine, die erstmals jeden Wagen aus Einzelobjekten mit korrekten physikalischen Eigenschaften zusammensetzt – bis hin zum Hin- und Herschwappen des Benzins im Tank. Das soll nicht nur für perfektes Fahrgefühl, sondern auch für besonders spektakuläre Zusammenstöße und Überschläge sorgen.

Spektakuläre Unfälle gehörten auch auf dem Nürburgring zur Tagesordnung.

Kraftstrotzende PS-Veteranen

Auf den ersten Blick wirken die 67er Boliden heute fast niedlich. Dabei hatten es die Zigarren auf Rädern faustdick unter dem Aluminiumchassis. Obwohl die Wagen verhältnismäßig leicht waren, wurden sie bereits von über 400 Pferdestärken angetrieben. Früher waren Autorennen eine Einzelsportart. Das Wörtchen Telemetrie war noch unbekannt, Funkanweisungen vom Team gab’s nicht. Lediglich per Handzeichen machen Sie auf Probleme aufmerksam. Vergleichsweise schlichte Technik heißt aber nicht, daß die Flitzer sich nicht tunen lassen. Sie können an rund 40 Parameter Hand anlegen, darunter Reifendruck, Bodenfreiheit und diverse Getriebeübersetzungen.



In engen Kurven mit vielen Fahrern geht’s besonders gefährlich zu.

Gefährliches Fürstentum

Insgesamt wird es in Grand Prix Legends elf verschiedene Rennstrecken geben. Für die Entwickler kein leichtes Spiel: Manche Kurse, darunter auch der Nürburgring, entstanden schon in den 20er Jahren und wurden seitdem immer wieder verändert. Baupläne sind nur noch schwierig aufzutreiben, viele Strecken setzten die Designer wie Puzzles anhand unzähliger alter Fotos zusammen. Nur einmal schummelt Sierra ein bißchen: Die im Spiel enthaltene Piste im französischen Rouen wurde erst im Folgejahr befahren, der eigentlich korrekte Parcours wäre aber zu öde. Lange Zeit war aus Lizenzgründen ungeklärt, ob der Kurs von Monte Carlo im Spiel enthalten sein wird. Jetzt steht fest: Das Kronjuwel der Rennstrecken ist mit dabei – obwohl dort just ’67 der Ferrari-Pilot Lorenzo Bandini in einer engen Kurve sein Leben verlor. PS

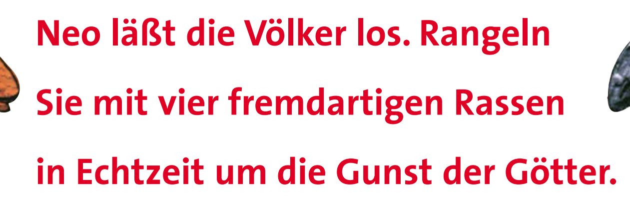
Grand Prix Legends

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sierra
Termin:	September ‘98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Schon vor Schumi war die Formel 1 spannend. Grand Prix Legends bringt das mit erstklassigem Fahrgefühl und viel Realismus auf den Monitor.«

Krieg und Frieden

Die Völker



Neo läßt die Völker los. Rangeln Sie mit vier fremdartigen Rassen in Echtzeit um die Gunst der Götter.



Die friedliebenden Pimons werden gerade von einem hinterhältigen Flugdrachen attackiert.

Die Alpenrepublik Österreich beherbergt außer Max Design (**Anno 1602**) auch andere Spielehersteller. Das Entwicklerteam von Neo verbindet bei **Die Völker** Echtzeit-Strategie mit Städtebau und Forschung.

Der Zorn der Götter

Am Anfang steht ein erzürnter Göttervater. Der setzt seine vier Söhne auf einer Welt ab, auf daß der stärkste siege. Einer der vier Sprösslinge sind natürlich Sie. Bewaffnet mit der Maus dirigieren Sie Ihren Stamm über eine zweidimensionale Landkarte. Nach eigenem Gusto können Sie die Vormachtstellung durch rohe Gewalt, sprich Vernichtung Ihrer Brüder, oder friedliches Miteinander erreichen – dann entscheiden Größe und Entwicklungsstand der Völker über Sieg oder Niederlage. Als dritte Möglichkeit steht Ihnen die Eroberung von fünf Dimensionstoren offen.

Pilze und Mutanten

Die zur Wahl stehenden Rassen könnten unterschiedlicher nicht sein. Friedliebende Pimons, magisch veranlagte Khamutas, insektoide Sajhkis und kriegerische R.I.P.s unterscheiden sich nicht nur bei den Kampfeinheiten, sondern auch durch die Art des Städtebaus. So benutzen die einen Pilze als Nahrung und Baumaterial, während andere Vulkangestein abbauen und weiterverarbeiten. Jedes Volk kann den Planeten mit 24 Städten überziehen. Einzige Ausnahme bilden die Sajhkis. Sie errichten keine Ortschaften, sondern scharen sich um ihr Muttertier und entwickeln sich per Mutation.

Fit durch Forschung

Abgesehen von den Sajhkis müssen alle Rassen nicht nur Fabriken, Wohneinheiten und Kraftwerke errichten, sondern auch kräftig forschen. Dazu ist zunächst einmal Grundlagenforschung nötig, um später den zivilen oder militärischen Bereich gezielt weiterentwickeln zu können. So hebt beispielsweise ein Freudenschwammerl das Wohlbefinden des Pilzesser-Stammes.

Schattenkämpfer

Die Tageszeit spielt eine wichtige Rolle. Einige Rassen sind im Dunkeln besonders wagemutig und erhalten Kampfboni, während andere außerhalb des Lichtradius ihrer Feuertürme zu wahren Memmen werden. Doch zum Glück sind die Nächte etwas kürzer als die Tage. MIC

Die Völker

Genre: Aufbauspiel — Hersteller: Neo
Termin: 4. Quartal ´98 — Ersteindruck: Gut

Michael Schnelle: »Mir hat Die Völker beim ersten Probespielen durch die Variationsmöglichkeiten auf Anhieb Spaß gemacht. Vor allem der sehr interessante Tag-Nacht-Zyklus eröffnet neue strategische Wege.«

Der postnukleare Überlebenskampf geht weiter

Fallout 2

Der Nachfolger zur Rollenspiel-Überraschung des letzten Jahres erfindet das Rad zwar nicht neu, wird aber noch runder.

Wie ungünstig sich ein nuklearer Weltkrieg auf Umwelt und Zivilisation auswirkt, durften Rollenspieler im Endzeit-Epos Fallout erleben. Darin klapperte ein einsamer Abenteurer das verwüstete Südkalifornien nach einem lebenswichtigen Wasserchip ab. Eine Generation später beginnt für einen Einwohner des kleinen Dorfes Arroyo ein ähnliches Abenteuer: In den Fußstapfen seines Vorgängers durchstreift er die unwirtliche Einöde auf der Suche nach dem mysteriösen »Garden of Eden Creation Kit«.



Zwischen den Häuserruinen und Wellblechhütten sprießt nun des öfteren zartes Grün hervor.

Strahlende Zukunft

Vier Jahrzehnte gönnte Interplay der Landschaft von Fallout, um sich weiterzuentwickeln. Selbst läßt man sich gerade mal ein Jahr Zeit für den Nachfolger. Die Neuerungen halten sich dementsprechend in Grenzen – Fallout 2 basiert auf der bekannten Engine. Nach wie vor reisen Sie auf einer Übersichtskarte durch Kalifornien. Stossen Sie auf Ortschaften oder Gewölbe, wird zu einer isometrischen Ansicht gewechselt. Neue Grafiken mischen sich dezent unter die bekannten Elemente. In den düsteren Ruinen tummelt sich außerdem eine Vielzahl neuer Gegner. So macht Ihr Held gleich zu Spielbeginn Bekanntschaft mit dem Jagdwild seines Dorfes, den mutierten Geckos. Glücklicherweise stehen Ihnen nicht nur verbesserte Waffen zur Verfügung – Gewehre können nun nach dem Baukastenprinzip mit einem Lasersucher oder größerem Magazin ausgerüstet werden. Auf Ihrer Suche treffen Sie auch auf mehr Weggefährten.

Der speerbewaffnete Held legt sich mit einem Gecko an.

Mehr Teamgeist

Die Begleiter im Vorgänger sorgten noch häufig für graue Haare, wenn sie mit der Dauerfeueroption ihrer Waffe mal wieder Freund statt Feind beharkten. In Fallout 2 soll ihre Intelligenz deutlich verbessert sein. Wem die NPCs alleine trotzdem nicht clever genug handeln, der darf ihr Kampfverhalten per Spezialmenü genauer festlegen. So wird ein Mitstreiter vom vorsichtigen Verteidiger zum Berserker umgepolt – sofern es seine Persönlichkeit zuläßt. Eine weitere langersehnte Neuerung: Sie dürfen Ihre Weggefährten endlich selbst ausrüsten und können gezielt Charakterwerte tunen. Vorher sollten Sie allerdings sichergehen, daß die Bekanntschaft auch wirklich treu auf Ihrer Seite steht... CS

Fallout 2

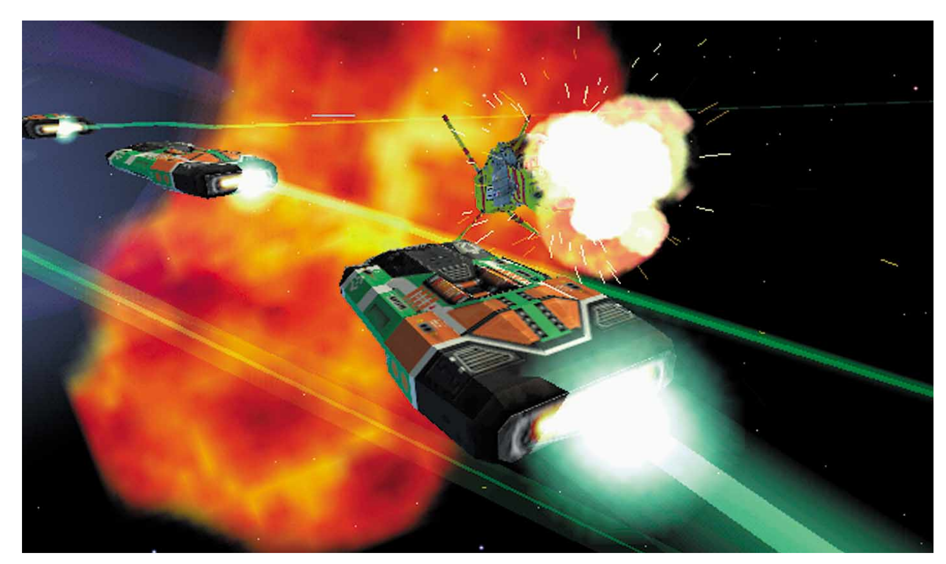
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay
Termin: Dezember '98
Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Die Neuerungen bei Fallout 2 sind nicht umwerfend, aber sinnvoll. Zusammen mit dem ausgeklügelten Spielsystem und der großen Entscheidungsfreiheit kann eigentlich nicht viel schiefgehen.«

Sternenkrieg am Monitor

Homeworld

Battlezone machte es vor, Sierra setzt noch eins drauf. Echtzeitgefechte riesiger Raumflotten in 3D sind das Markenzeichen von Homeworld.



Ein gut bewaffneter Zerstörer pulverisiert kleinere Einheiten mit einem einzigen Schuß.

Manchmal werden Träume war. Zum Beispiel die von Spieledesigner Alex Garden. Als absoluter Star Wars- und vor allem Kampfstern Galactica-Fan wollte er schon immer ein Echtzeit-Strategiespiel mit wirklich großen Raumschlachten in Szene setzen. Nun ist es endlich soweit: Homeworld entführt Sie in die Weiten des Weltalls, wo Raumschiffflotten Gefechte wahrhaft epischen Ausmaßes austragen.

Optisch opulent

Was sich in Homeworld vor Ihren Augen abspielt, ist wirklich beeindruckend. Riesige Flottenverbände beschießen sich mit hellblau gleißenden Laserstrahlen, Raketen flitzen über den Monitor, in gewaltigen Explosionen verglühen Tonnen von Stahl. Das Mutterschiff dreht sich träge in Position zum Hypersprung, während Kleinstjäger im Hangar zu landen versuchen.

Die Echtzeit-Armada

Als Kommandant einer Raum-Armada müssen Sie sich in Echtzeit vom Rand der Galaxie bis zur gegnerischen Zentrumswelt durchkämpfen. Je näher Sie dem Zentrum kommen, desto höher wird die Zahl an Piraten sowie schwerbewaffneten Außenposten der Taiidans, der Bewohner der Zielwelt.

Sternenstaub

Während Ihrer Odyssee entsenden Sie Sammler, die aus Sternennebeln Rohstoffe extrahieren. Damit konstruieren Sie an Bord des Mutterschiffs neue Einheiten. Auf Forschungskreuzern entwickeln Sie Ihre Technologien weiter. Besonders wichtig ist die Aufklärung der einzelnen Sektoren. Dazu senden Sie Sonden aus, die Sie für kurze Zeit mit Informationen über heranrückende Feinde und neue Rohstoffvorkommen versorgen.

Vielfältige Schiffe

Von flinken Jägern über dicke Korvetten bis hin zu fliegenden Reparaturdocks wird für so ziemlich jeden Zweck die passende Einheit angeboten. Auch Fesselfeld-Generatoren oder Raumer, die gegnerische Schiffe in eigene verwandeln, werden im Arsenal von Homeworld enthalten sein.

Für Übersicht sorgt die 2D-Karte. Sobald Sie in klassischer Manier Einheiten markiert haben, wird automatisch auf die betreffenden Schiffe gezoomt. Nun können Sie die Raumer bewegen, in den actionreichen Kampf schicken oder ins Reparaturdock beordern. MIC



Zwei Jäger fliegen zum Reparaturhangar.

Homeworld

Genre:	Strategie	Hersteller:	Sierra
Termin:	4. Quartal ´98	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Schnelle: »Homeworld begeistert mit seiner opulenten 3D-Grafik. Wenn riesige Sternenkreuzer an mir vorbeidonnern und sich ganze Flottenverbände heiße Feuergefechte liefern, kommt echtes Star-Wars-Feeling auf.«



Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Update-Änderungen sind rot markiert.

Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin	
Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99	
Alien Intelligence	Echtzeit-Strategie	Interplay	3/98	Gut	Oktober '98	
Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	5/98	Gut	November '98	
Baldur´s Gate	Rollenspiel	Interplay	3/98	Sehr gut	September '98	
Caesar 3	Aufbau-Strategie	Impressions	7/98	Sehr gut	Oktober '98	
Colin Mc Rae World Rally	Rennspiel	Codemasters	2/98	Sehr gut	September '98	
Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98	Ausgezeichnet	Dezember '98	
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	September '98	
Dark Project	3D-Rollenspiel	Looking Glass	3/98	Passabel	Dezember '98	
Dethkarz	Action-Simulation	Beam Software	6/98	Gut	4. Quartal '98	
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98	Ausgezeichnet	4. Quartal '98	
Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98	Sehr gut	November '98	UPDATE
Earthsiege 3: Starsiege	Mech-Simulation	Sierra	5/98	Sehr gut	3. Quartal '98	
Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	1/98	Sehr gut	Oktober '98	
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	2/98	Sehr gut	September '98	UPDATE
Grim Fandango	3D-Adventure	LucasArts	6/98	Gut	September '98	UPDATE
Half-Life	3D-Action	Valve	11/97, 5/98	Ausgezeichnet	Oktober '98	UPDATE
iF/A-18 E Carrier Strike Fighter	Flugsimulation	Interactive Magic	8/98	Passabel	August '98	
Indiana Jones 5	Action-Adventure	LucasArts	8/98	Sehr gut	1. Quartal '99	UPDATE
Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98	Sehr gut	Oktober '98	
Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	2/98	Gut	November '98	
Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	8/98	Sehr gut	Dezember '98	
Mayday	Echtzeit-Strategie	Boris Games	11/97	Gut	August '98	UPDATE
Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	1. Quartal '99	UPDATE
Metro Police	Action-Adventure	Virtual X-citement	8/98	Gut	4. Quartal '98	
Nice 2	Rennspiel	Magic Bytes	5/98, 8/98	Sehr gut	September '98	UPDATE
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98	Sehr gut	November '98	UPDATE
Populous 3	Aufbauspiel	Bullfrog	11/97, 8/98	Sehr gut	November '98	
Quest for Glory 5	Action-Rollenspiel	Sierra	2/98	Gut	3. Quartal '98	
Railroad Tycoon 2	Aufbau-Strategie	PopTop	7/98	Gut	4. Quartal '98	
Requiem: Wrath of the Fallen	3D-Action	3DO	7/98	Sehr gut	4. Quartal '98	
Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	April '99	
Die Siedler 3	Aufbauspiel	Blue Byte	7/98	Ausgezeichnet	Oktober '98	UPDATE
Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	5/98	Sehr gut	4. Quartal '98	
Sin	3D-Action	Ritual	3/98	Sehr gut	August '98	
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	Microprose	2/98	Passabel	3. Quartal '98	
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	Microprose	2/98	Sehr gut	3. Quartal '98	
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	2/98	Gut	1. Quartal '99	UPDATE
Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	1. Quartal '99	UPDATE
Trespasser	Actionspiel	Dreamworks	8/98	Sehr gut	3. Quartal '98	UPDATE
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Eidos	8/98	Gut	November '98	
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	8/98	Sehr gut	1. Quartal '99	
Turok 2: Seeds of Evil	3D-Action	Acclaim	8/98	Sehr gut	4. Quartal '98	
Ultima 9: Ascenion	3D-Rollenspiel	Origin	4/98	Sehr gut	Dezember '98	
War of the Worlds	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	12/97	Gut	Oktober '98	
Wartorn	3D-Strategie	Impact	6/98	Sehr gut	September '98	
Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	3/98	Gut	Februar '99	



Entwicklungsreport: Teil 3

Urban Assault

Die schwierigste Phase der Entwicklung ist bei jedem Spiel die Realisierung. Wie fügt man all die guten Ideen zu einem Gesamtwerk zusammen?

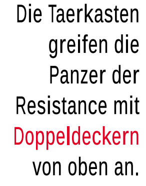
Bereits nach kurzer Zeit trug die Zusammenarbeit der Babelsberger Spielefirma Terratools mit Microsoft erste Früchte: Es wurde alles darangesetzt, das 3D-Strategiespiel Urban Assault auch technisch auf den neuesten Stand zu bringen. Nachdem Terratools das Programm erst vom Amiga auf den PC portiert hatte, mußte sie die mittlerweile beinahe fertige DOS-Version für Windows 95 umschreiben. Das brachte einige Probleme mit sich. So lief die Fenster-Variante nach dem Umstieg auf DirectSound nur noch mit halber Geschwindigkeit.

Grafikzauber dank Direct X

Die Unterstützung von 3D-Karten sollte Abhilfe schaffen, machte aber wiederum Schwierigkeiten. Zum Glück hatte das Terratools-Team kompetente Helfer; die Entwickler der DirectX-Schnittstelle standen mit Rat und Tat zur Seite. Auch der Einbau eines Multiplayer-Modus, die dritte Forderung von Microsoft, gestaltete sich schwierig: »Ursprünglich hielten wir ein Netzwerkspiel nicht für möglich, weil jeder Spieler mehr als hundert Einheiten kontrollieren kann – da werden tonnenweise Daten übermittelt. Jetzt läuft das Ganze sogar übers Internet«, freut sich Grafiker Bernd Beyreuther.



Zur Energiegewinnung beamen Sie die Hoststation auf ein Kraftwerk.



Die Taerkasten greifen die Panzer der Resistance mit Doppeldeckern von oben an.



Für die Musikuntermalung konnte Microsoft mit Mark Snow den Komponisten der Akte X-Melodie gewinnen, die Grafikabteilung kümmerte sich um Intro-Video und Zwischensequenzen. Um die Hintergrundgeschichte zu verfeinern und auszubauen, heuerte man einen professionellen Romanschreiber an. Langsam entwickelten sich drei Parteien, die sich in den Ruinen der Zivilisation bekriegen: Die demokratische Resistance, die militaristischen Ghorkovs und der Taerkasten-Orden mit seiner Retro-Kultur. Als wäre das noch nicht genug, nutzen zwei Alienrassen (die pflanzenähnlichen Sulgogaren sowie die technisch veranlagten Mykonier) die Gunst der Stunde und starten eine Invasion. Nach dieser Storyvorlage

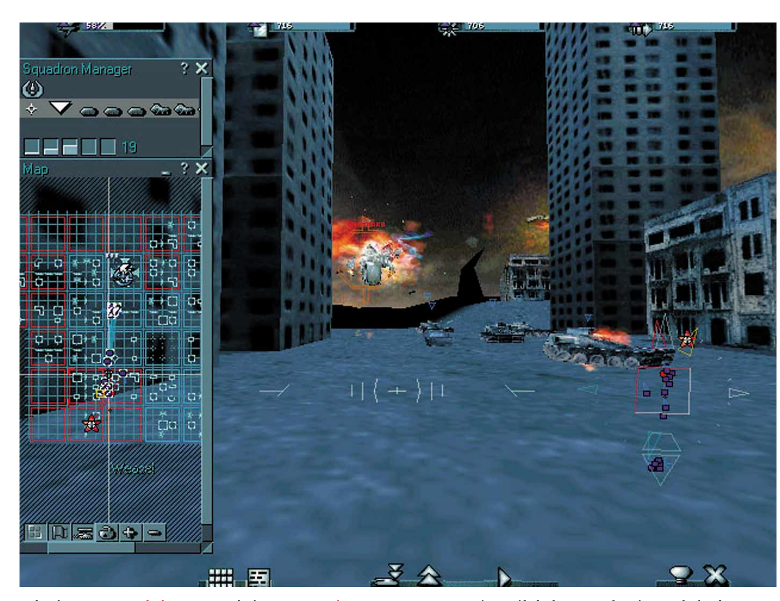
machte man sich in Babelsberg daran, alle existierenden Panzer, Flugzeuge und Hubschrauber den jeweiligen Fraktionen anzupassen. Während Sulgogaren organische Waffen aus dem Gen-Baukasten bevorzugen, geben sich die Taerkasten mit getunten Doppeldeckern und Zeppelinen eher nostalgisch. Anfangs können Sie mit dem Spähpanzer Fox nur einen Einheitentyp produzieren, bauen Ihre Kapazitäten aber durch Erobern von Upgrade-Sektoren im Laufe der Zeit aus. Bald fabrizieren Sie ein Arsenal aus 15 verschiedenen Truppentypen, darunter Kamikaze-Jeeps, Hovertanks, Aufklärungssatelliten und Schwebepanzer.

Aggressionskontrolle

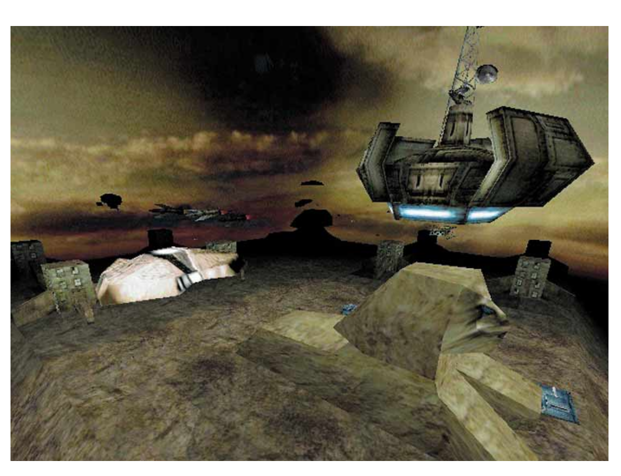
Währenddessen feilte Terratools weiter am Interface: »Das Umschalten zwischen der Strategiekarte und dem Spiel kostete zuviel Zeit, also haben wir den Sektorenplan transparent gemacht und über die 3D-Welt gelegt«, erklärt Bernd. Auf dieser 2D-Übersicht weisen Sie Ihren Verbänden wie in einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel neue Wegpunkte und Angriffsziele zu. Der Squadron Manager ist eine Neuheit im Genre. Er faßt die Einheiten als Symbole zu Formationen zusammen und zeigt ihren Zustand an. Per Drag-and-drop lassen sich die Fahrzeuge jederzeit umgruppieren. Mit vier Schaltern bestimmen Sie den Agressionslevel der Abteilungen, der festlegt, wie Ihre Einheiten auf Feindkontakt reagieren. Die Palette reicht vom Rückzug bis zum Amoklauf. »Die drei Interface-Ebenen sind verschiedene Darstellungen derselben Spielwelt«, erklärt Bernd. Beispielsweise können Sie per Doppelklick sowohl über den Squadron Manager als auch die Strategiekarte oder in der 3D-Welt zu einem anderen Fahrzeug wechseln.

Denken und Lenken

Während die Designer bei 3D-Welten und Grafik schon über Erfahrung aus Homecomputer-Tagen verfügten, betraten sie in Sachen Künstliche Intelligenz absolutes Neuland. Erst vor kurzem haben Sie das KI-System radikal geändert. »Zuerst haben wir einfach so drauflosprogrammiert und ein paar Reaktionsmuster entworfen. Die waren allerdings keine Herausforderung für unsere Testspieler. Also haben wir uns zusammengesetzt und dem Computer die Strategien unserer zahlreichen Leveltester eingetrichtert: Welche Einheiten soll er bauen, was zuerst angreifen, was verteidigen? Mit dem Ergebnis, daß der Rechner jetzt manchmal besser spielt als wir«, schmunzelt Bernd. Kommt es zum Kampf, verhalten sich Ihre computergesteuerten Truppen recht geschickt, die volle Schlagkraft entfalten sie jedoch erst mit Ihrer Hilfe. Sie können jederzeit in einer Einheit Platz nehmen und sie fortan wie in einem 3D-Actionspiel aus der Ich-Perspektive steuern. »Wer nur auf der Karte spielt, kommt nicht sehr weit. Erst die richtige Mischung aus Ballern und taktischer Planung macht's«, verrät Bernd. RS



Mit der Strategiekarte und dem Squadron Manager rechts dirigieren Sie Ihre Einheiten.


In Afrika schwebt Ihre Hoststation über der Sphinx.

Leser fragen die Designer

Bernd Beyreuther von Terratools beantwortet Fragen unserer Leser zum Thema Spieledesign.

Was empfehlen Sie angehenden Spiele-Designern?
Matthias Krins

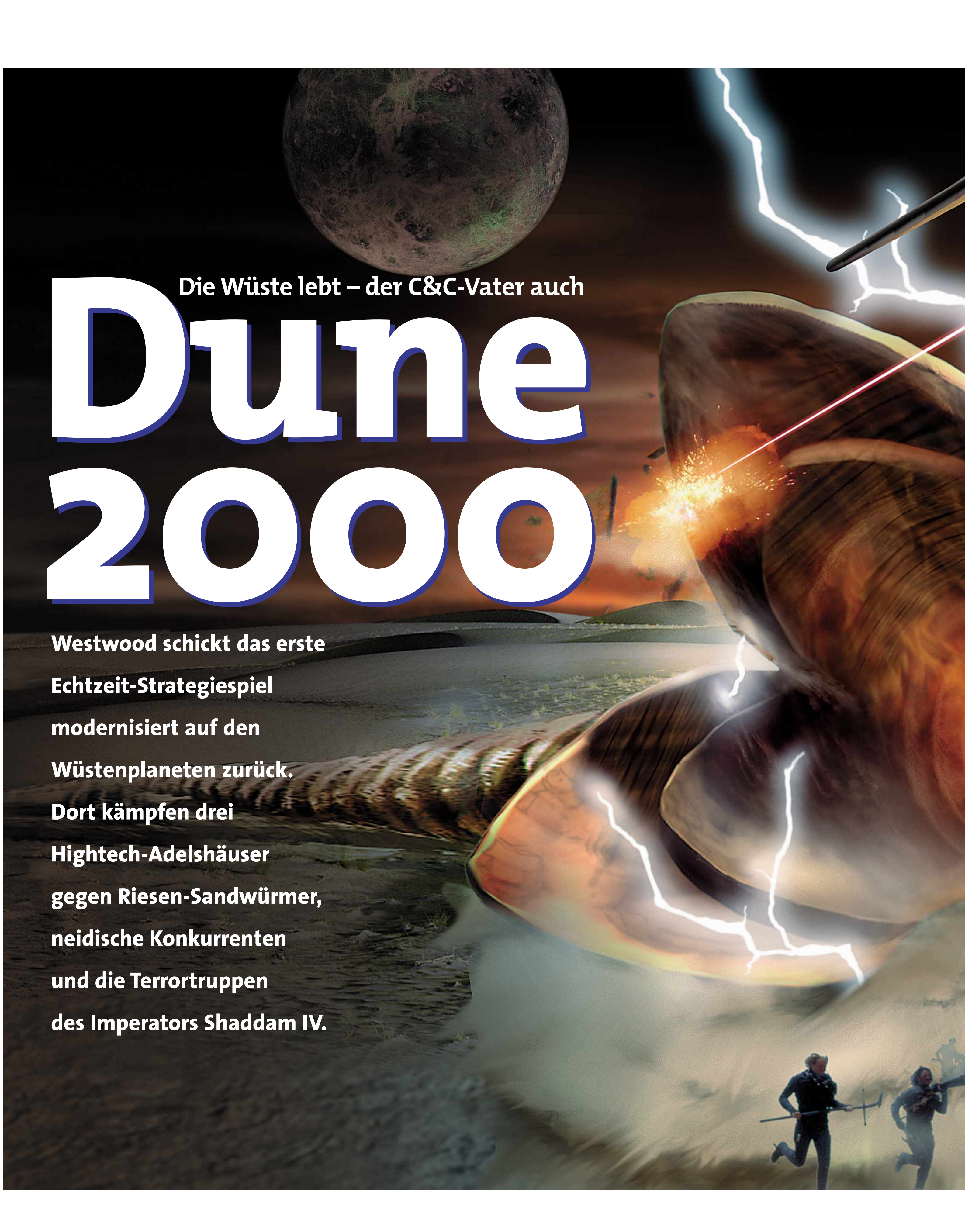
Beyreuther: Bevor man sich an größere Aufgaben wagt, sollte man erst einmal an Leveleditoren wie dem zu Unreal oder Age of Empires üben. Hier kann man viel über den Aufbau eines guten, spannenden Szenarios lernen.

Wie stark war der Einfluß von Microsoft auf das Spiel?
Kai Sattler

Beyreuther: Microsoft hat uns weitgehend freie Hand gelassen und nur in Sachen Spielbarkeit und Interface eingegriffen. Sie haben viele Betatests mit Hobby-Spielern durchgeführt und deren Anregungen an uns weitergeleitet.

Wann wird Urban Assault endlich erscheinen?
Klaus Bandauer

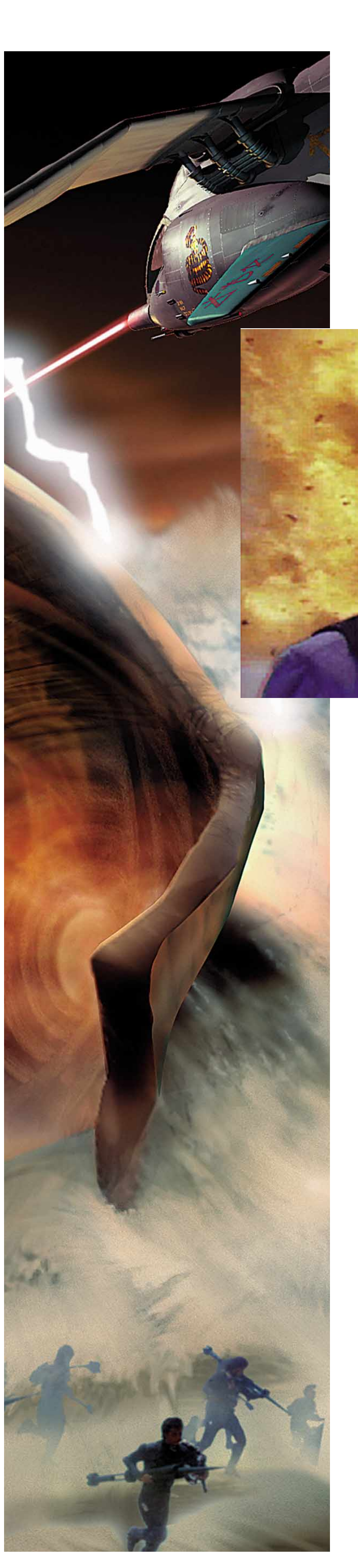
Beyreuther: Zur Zeit laufen bei uns gerade die (hoffentlich) letzten Arbeiten am Bugfixing und Feintuning. Wenn alles nach Plan läuft, können wir bereits im nächsten Monat die Testmuster an die Redaktionen verschicken.



Die Wüste lebt – der C&C-Vater auch

Dune 2000

Westwood schickt das erste Echtzeit-Strategiespiel modernisiert auf den Wüstenplaneten zurück. Dort kämpfen drei Hightech-Adelshäuser gegen Riesen-Sandwürmer, neidische Konkurrenten und die Terrortruppen des Imperators Shaddam IV.

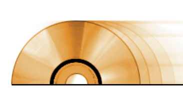


Stellen Sie sich einen großen, sonnigen Sandstrand vor. Einen riesengroßen Sandstrand. Einen, der die ganze Welt bedeckt. Jetzt denken Sie sich bitte sämtliche Palmen, Eisdielen, sonnenölveredelten Luxuskörper weg. Und vor allem jede Spur von Wasser. Stattdessen gibt's schroffe Felsen, flimmernde Gluthitze, Sandstürme Marke »panzerbrechend« und 200 Meter lange, gefräßige Riesenwürmer. Nun haben Sie den heimeligen Planeten Arrakis vor Augen, von seinen Bewohnern zärtlich »Düne« genannt.

Im Sternenimperium von Kaiser Shaddam IV würde sich eigentlich kein Mensch für dieses Anti-Urlaubsparadies interessieren. Doch einzig und allein auf dem Wüstenplaneten existiert die wertvollste Substanz des Universums, das Spice (»Gewürz«). Diese Substanz läßt sich mittels mobiler Erntefabriken aus dem Sand filtern und in bare Münze umwandeln – sofern die Ernter nicht von einem der Riesenwürmer verschluckt werden. In sehr freier Anlehnung an den Sciencefiction-Roman **Der Wüstenplanet** läßt Shaddam IV in **Dune 2000** drei Adelshäuser um die trostlose Welt ringen. Dem Gewinner winken langfristige Exklusiv-Schürfrechte und damit ungeheure Macht.



Mentat Piter de Vries ist der heimtückische Berater der Harkonnen.



Auf CD: Video-Special

Erstes Echtzeit-Strategiespiel

Das 1992 von Westwood veröffentlichte **Dune 2** (übrigens nicht der Nachfolger des abstrusen Genre-Mix' **Dune**) verband als erstes Computerspiel Basisbau, Sammeln von Ressourcen, Kartenaufklärung und Echtzeit-Kämpfe. Diese Genre-Melange beeinflußte nicht nur den eigenen Ziehsohn **Command&Conquer** stark, sondern auch Blizzards Konkurrenzserie **WarCraft** – und wies so den Weg für das gesamte Echtzeitstrategie-Genre, wie wir es heute kennen.

Facts

- 3 Parteien
- 18 Gebäudetypen
- 18 Kampfeinheiten
- 27 Solo-Missionen
- 26 Multiplayer-Karten



Mit einem Luftangriff versuchen die Atreides (blau), den Vorstoß der Harkonnen-Panzer abzuwehren.



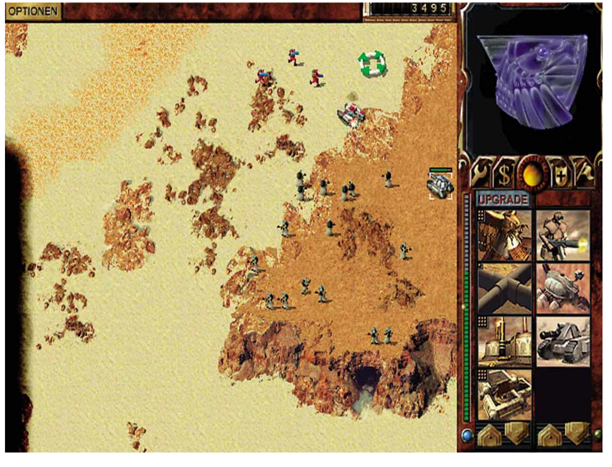
Einen Ernter konnten wir per Carryall retten, ein anderer wird von einem Sandwurm verschluckt.

Da sich **Dune 2** auch Jahre nach seinem Erscheinen noch erstaunlicher Beliebtheit erfreute und alte Fans immer wieder nach einem Mehrspieler-Modus quängelten, entschloß sich Westwood zu einem offiziellen Revival mit verbesserter Optik und Bedienung. Sonstige Änderungen bewegen sich eher im Sandkorn-Bereich, mit einer Ausnahme: Da man im Original noch jeden Pixelpanzer umständlich einzeln befehligen mußte, waren die alten Missionen mit modernem Interface (inklusive Gruppenauswahl) plötzlich viel zu einfach. Also wurden die Aufträge anspruchsvoller gestaltet und drei Schwierigkeitsgrade eingebaut, die vor allem die Baukosten für Truppen und Gebäude beeinflussen. Und siehe da: Nach einer zusätzlichen Schönheitskur mit hochwertigen Videosequenzen gräbt der verjüngte Genre-Großpapa zahlreichen »modernen« **C&C**-Klonen das Wasser ab.

Blaues Blut auf gelbem Sand

Drei Adelshäuser streiten erbittert ums staubige Spice: Atreides, Harkonnen und Ordos. Von der Existenz der letzteren hatte selbst der 1986 verstorbene Autor der Romanvorlage, Frank Herbert, keine Ahnung – die hinterlistige Eiswelt-Rasse ist eine Erfindung von Westwood. Die beiden anderen Parteien kennt jeder Fan des Buchs oder Kinofilms. Bösewicht Baron Vladimir Harkonnen will dem edelmütigen Herzog Leto den Siegelring abzwacken, möglichst mitsamt Arm. Doch obwohl die Atreides von der lieblichen Wasserwelt Caladan stammen, wissen sie sich zu wehren. Als einzige kommen sie auf die Idee, die als Machtfaktor bislang sträflich vernachlässigten Fremen zu umwerben – die wüstengestählten Ureinwohner von Dune.

Die Adelshäuser verfügen größtenteils über dieselben Truppentypen, es gibt nur wenige spezielle Einheiten. So setzen die Atreides auf ihren weit feuernden Sonarpanzer sowie sporadische Luftangriffe (ohne direkte Steuerung der Bomber). Dazu kommen Fremen-Hilfstruppen, die sich unsichtbar



In dieser Mission müssen die Atreides einen Fremenstamm beschützen.



Dauerkämpfe haben den Boden vor dieser Basis mehrfach umgepflügt.

Rüdiger Steidle



So gut wie damals

Schon nach kurzer Zeit hat mich der neue Wüstenplanet genauso gefesselt wie der sechs Jahre alte Klassiker. Das verdankt Dune 2000 der spannenden Hintergrundgeschichte, die Westwood gekonnt in den Videosequenzen inszeniert und in den Missionen nahtlos fortsetzt. Der Kampf um Arrakis hat weit mehr Atmosphäre als die sonst üblichen 08/15-Stories.

Allerdings bleiben trotz Facelifting einige Mängel der Ur-Version erhalten: Weder die Wegfindungsroutinen noch die KI sind Stand der Technik. Dennoch ist Dune 2000 keine Neuauflage für Nostalgiker, sondern schlägt in meiner persönlichen Rangliste seelenlose Hightech-Strategicals wie zum Beispiel Total Annihilation um Längen.



Ein Raumschiff entlädt die Verstärkungen, die wir zuvor geordert haben.

fortbewegen und mit ihren Raketen gefährliche Gegner für Vehikel und Infanteristen darstellen. Baron Vladimir Harkonnen vertraut auf klobige Superpanzer mit Selbstzerstörungsfunktion. Die Ordos schließlich fahren neben flinken Raider-Trikes sogenannte Deviator-Raketenwerfer auf. Deren Giftgaswolken lassen gegnerische Besatzungen kurzzeitig den Brötchengeber wechseln.

Vom Winde zersägt

Sie führen eine der drei Parteien durch neun Missionen. Zu Beginn müssen Sie jeweils Ihre winzige Basis durch fleißiges Spice-Sammeln vergrößern. In der offenen Wüste freilich brauchen Häuslebauer den Bausparvertrag gar nicht erst aufzulösen: Auch ohne die Sandwürmer würde dort keine Wand stehen bleiben. Doch selbst auf den stabileren Felseninseln inmitten des feinkörnigen Schmirgelozeans sorgen Wind und Wetter für ständige Korrosion. Nur wer sich die Mühe macht, neue Gebäude auf zuvor errichtete Betonfundamente zu setzen, muß nicht dauernd aufs Reparatur-Icon klicken.

Dune 2000 spult das mittlerweile typische Basis-Bastelritual ab. Windfallen liefern die Energie für Ihre Radarstation. Waffenfabriken spucken Jeeps und Panzer aus, Kasernen trainieren Infanteristen. Bestimmte Gebäude sowie Fabriken-Upgrades erlauben die Konstruktion besonders fieser Kriegsmaschinen, etwa Raketenwerfer oder Belagerungspanzer. Außerdem transportieren sündteure Carryalls Ihre Ernter schleunigst von der Wüste zurück zur Raffinerie. Komfortabel: Wenn Sie einer beschädigten Einheit befehlen, das Reparaturdock aufzusuchen, wird sie automatisch vom nächsten freien Carryall eingesammelt.

Nach Konstruktion eines Palasts steht jeder Partei regelmäßig ein Spezialangriff zur Verfügung. Bei den Harkonnen ist das die »Todeshand-Rakete«, die im Vergleich zu Dune 2 stark entschärft wurde. Während sie früher mal eben kurz den feindlichen Bauhof (sozusagen das Hauptquartier) plätten konnte, läßt sie in der modernen Fassung selbst fragile Windfallen stehen. Die Ordos bekommen als Extra einen gebäudesprengenden Saboteur geschenkt, die Atreides einen Trupp wilder Fremen. Da aber selbst die imperialen Sardaukar-Supersoldaten von Panzern überrollt werden können, sollten Sie Ihre Infanteristen möglichst auf unwegsamem Gelände plazieren, das Vehikel nicht befahren können.

Rein, saugen, raus

Hauptaufgabe in jeder Mission ist die Versorgung mit Spice. Denn mit den eingefahrenen Ernten finanzieren Sie alle Bauvorhaben, Truppenrekrutierungen sowie Vehikel-Bestellungen (mittels Raumhafen). Zu dumm, daß die Erntemaschinen teuer und ungemein schwerfällig sind. Während sie sich fernab der Basis wie ein Staubsauger über die orangefarbenen Spice-Flecken im beigen Sand hermachen, nähert sich fast immer ein Sandwurm. Der ist nur durch kleine Wellen im Sand sowie neckische blaue Blitze zu erkennen. Wenn Ihre Ernter-Crew erst mal »Wurmzeichen!« ruft, ist es meist schon zu spät: Unter der Erntefabrik öffnet sich das riesige Maul des Wurms, und weg ist sie. Andere Gefahrenquellen stellen Gewürzblasen dar, die bei Kontakt explodieren. Dadurch wird zwar neues Spice im Umkreis verstreut, aber auch die drübergefahrene Einheit schwer beschädigt.

Rettet die Fremen

Ähnlich wie in C&C dürfen Sie alibimäßig das nächste Schlachtfeld wählen. Dann gibt Ihnen der Mentat vor wechselnden Szenerien Ihre Order. Die schauspielerischen Leistungen tragen einiges zur Glaubwürdigkeit der Story bei. Der gewohnt ruppige John Rhys-Davies (Paladin in Wing Commander 4) mimt den Atreides-Berater; der Harkonnen-Mentat hat eine ebenso eindrucksvolle Gestik wie sein Vorbild Brad Dourif im Kinofilm Dune. Die meisten Aufträge drehen


Der Imperator Shaddam IV hört auf seine Konkubine.


Atreides-Mentat Thufir Hawat steht unter Beschuß.


Ihr Ordos-Befehlshaber ist alles andere als erfreut.


Ein Sardaukar-Offizier vor seiner letzten Schlacht.


Des Kaisers Pyramide steht vor der Vernichtung.

Die Sardaukar-Truppen (lila) verteidigen verbissen die kaiserliche Pyramide.





Fremen sind nur aus der Nähe sichtbar.



Ein Späher läßt eine Spice-Blase platzen.

Jörg Langer



Der Sand macht's

Dune 2000 spielt sich genauso gut wie der Vorgänger – und das, obwohl seit 1993 die Ansprüche an ein Echtzeit-Spiel enorm gestiegen sind. Dank modernisierter Bedienung und Grafik macht der Kampf um den Wüstenplaneten eine sehr gute Figur. Dem Szenario ist anzumerken, daß es nicht von einer lustlosen Marketingabteilung entworfen wurde, sondern auf einem der erfolgreichsten Sciencefiction-Romane beruht. Die hochwertigen Videos mit ihren deutlichen Anleihen beim Film (göttlich: der wild gestikulierende Harkonnen-Mentat) sorgen für ordentlich Atmosphäre.

Rundum gelungenes Revival

Dune 2000 bietet keine Features, die das Echtzeit-Genre anno 1998 auf eine höhere Stufe heben. Unsere Wertung entstammt trotzdem nicht der erinnerungsverklärten Begeisterung für das allererste Echtzeit-Strategiespiel: Diejenigen Dune-2-Features, die bislang nie kopiert wurden (Caryalls, Raumhafen, nicht-bebaubare Wüste, Betonfundamente), wirken auch heute noch taufrisch. Die Einheiten sind gut ausgewogen, kombinierte Streitkräfte unabdingbar. Dafür nehme ich den nicht-zurückkehrenden Schlachtnebel und die auf Masse setzende KI in Kauf. Sofern Ihnen die Wüstenthematik nicht zu trist ist: Greifen Sie zu!

sich ums Vernichten aller Gegner. Manchmal machen Schmuggler das Sandmeer unsicher, dann wieder sollen Sie einen Fremenstamm verteidigen. Der Computergegner hat sich seit Dune 2 nicht fundamental weiterentwickelt – er zieht zwar unterlegene Einheiten manchmal zurück, und seine regelmäßigen Angriffswellen sind nicht von schlechten Eltern. Doch wenn bei einer Attacke aufs Nordende seiner Basis die im Süden plazierten Verteidiger nicht reagieren, wundert man sich schon über die mangelnde Motivation der KI-Adligen.



Auf der Karte wählen Sie die nächste Schlacht.

Multi-Würmer

Der Multiplayer-Modus bietet alle Optionen von C&C 2, läßt sich aber trotzdem anders an. Die Einheiten halten mehr Treffer aus, was längere Verfolgungsjagden ermöglicht. Außerdem sind die Kämpfe dynamischer, weil das Spice nur in der Wüste vorkommt, dort aber keine Mauern oder Geschütze errichtet werden dürfen. Also schicken Sie Ihre Ernter immer wieder in die Dünen hinaus, wo ständig feindliche Angriffe und hungrige Mäuler drohen. Wer möchte, kann sogar die Aggressivität der Würmer verändern.

Speziell für Mehrspieler-Partien interessant: Der schneckenschnelle Pionier nimmt gegnerische Gebäude ein – ein sicherer Garant für wütende Racheschwüre des menschlichen Mitbewerbers. Thumper-Soldaten locken Sandwürmer zu fremden Abbaugebieten. Leider wurde diese Infanterieklasse mit »Dröhner« übersetzt – eine der wenigen Schwächen in der sonst guten Übersetzung. Die Videos hat Virgin tadellos eingedeutscht: Die Betonungen stimmen, die Stimmen ertönen lippensynchron. LA

Dune 2000

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 90 bis 135 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut

84% Spielspass

Gelungenes Remake des Echtzeit-Klassikers.

Buch, Film, Spiel

Der Wüstenplanet

Eine der Stärken von Dune 2000 ist der komplexe Hintergrund. Doch zwischen Romanvorlage, Kinofilm und PC-Spiel gibt es erstaunliche Unterschiede.



Die eingeborenen Fremen benutzen die riesenhaften Sandwürmer als Reittiere – mehrere Dutzend Krieger finden auf jedem der Monster Platz.

Der Roman **Dune** (»Der Wüstenplanet«) verkaufte sich allein in Deutschland mehr als 500.000mal; neben fünf Nachfolge- und zwei dicken Lexikonbänden erschien 1984 eine Kinofassung. Mit 50 Millionen Dollar Budget und Starbesetzung (u.a. Sting, Patrick Steward, Jürgen Prochnow, Brad Dourif, Sean Young) schuf Regisseur David Lynch den vierterfolgreichsten Film des Jahres. 1991 veröffentlichte Cryo den Genre-Mix **Dune**, 1993 Westwood das wegweisende Echtzeit-Strategiespiel **Dune 2**.

Facts

- Dune, das Buch: Frank Herbert, © 1965, 604 Seiten
- Dune, der Film: Warner Brothers, © 1984, 131 Minuten

Der Roman

Dune spielt im Jahre 26.390 nach Christus. Das Reich von Imperator Shaddam IV. erstreckt sich über Hunderte von Welten, die jeweils einem Großen Haus (Adelsgeschlecht) als Lehen zugeteilt sind. Eine Erfindung hat die Kriegsführung auf den Stand des Mittelalters zurückgeworfen: Energieschilde schützen einzelne Soldaten und ganze Festungen vor Beschuß; nur langsame Messerstreiche können die Schilde durchdringen. Dadurch sind Panzer, Artillerie und Bomber nutzlos geworden. Weil zudem Laserwaffen beim Kontakt mit dem Energiefeld eine subatomare Fusion auslösen, finden Schlachten wieder Mann gegen Mann statt.

Der Imperator verfügt mit den Sardaukar über die stärkste Armee im Universum; nur die Gemeinschaft aller Großen Häuser (»Landsraad«) hätte im Kriegsfall eine Chance gegen ihn. Den dritten Machtfaktor stellt die Gilde mit ihrem Raumfahrt-Monopol dar. Die Navigatoren der Gilde sind auf das Spice angewiesen, das nur auf dem Wüstenplaneten Dune vorkommt. Jedes Grosse Haus, das diesen zeitweilig kontrollierte, konnte folglich seinen Reichtum extrem steigern. Nun erhalten die Atreides den Befehl, das Lehen Caladan (eine Wasserwelt) abzugeben und Dune von ihren Erzfeinden, den Harkonnen, zu übernehmen. Herzog Leto befürchtet eine Falle – und das zu Recht. Weil die atreidischen Schwertmeister eine kleine Gruppe von Soldaten dazu ausgebildet haben, den Sardaukar zu widerstehen, ist der Imperator eine Allianz mit den Harkonnen eingegangen.

Herzog Leto wagt den Umzug nach Arrakis. Er glaubt, daß seine Haustruppen zusammen mit den einheimischen Fremen den erwarteten Überfall abwehren können. Doch ein Verräter gibt nicht nur die Truppenverteilung der Atreides preis, er betäubt auch die herzogliche Familie. Zehn Harkonnen-Legionen und eine Legion



Zum Vergleich: So mickrig, pixelig und farbarm sah seinerzeit Dune 2 aus.

verkleideter Sardaukar überrennen die Verteidiger. Die Atreides sammeln sich in Gebirgshöhlen zum letzten Gefecht, werden dort aber von der Geheimwaffe des Barons – altmodische Artillerie – lebendig begraben. Nur der Sohn des Herzogs und seine Mutter können in die Wüste fliehen. Dort treffen sie auf die Fremen, deren Zahl und Kampfstärke bislang stark unterschätzt wurden. Drei Jahre später führt sie der Herzogssohn zum Sieg über den Imperator. Von Arrakis aus brechen die Fremen auf, das Universum zu erobern.

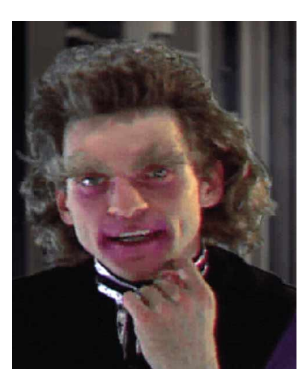


Zweimal Mentat Piter de Vries: Links Brad Dourif im Film, rechts sein Dune-2000-Abbild.

Der Film

Da es nicht ganz einfach ist, einen 600-Seiten-Schmöker in normales Kinoformat zu pressen, erlaubten sich die Filmemacher einige Freiheiten. Als erstes wurden die Atreides mit einer ominösen Geheimwaffe ausgestattet: Schallmodule sind nun der Grund für den Imperator, gegen sie vorzugehen. Die Energieschilde bleiben im Film den Adligen vorbehalten. So sparte man tonnenweise Specialeffects, und konnte die Soldaten mit konventionellen Waffen herumballern lassen. Der Imperator läßt sich sowieso nicht lumpen: Statt einer Legion Sardaukar schickt er deren fünf zur Attacke auf die Atreides, zum Showdown befiehlt er sogar die Entsendung von 50 Legionen (laut Roman wären das etwa 1,5 Millionen Mann). Baron Harkonnen und seine Verwandten werden nicht als Machtpolitiker geschildert, sondern als verrohte Bösewichte.

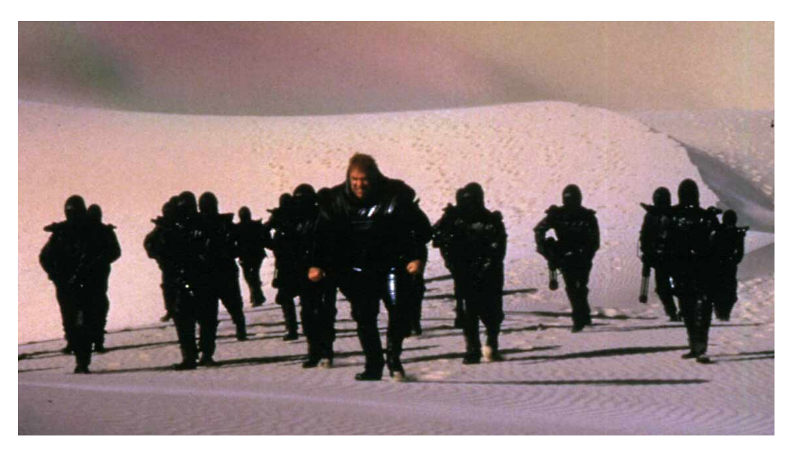
Die Sardaukar wirken wie schwarz vermummte ABC-Soldaten mit grün leuchtendem Visier, die Fremen wie Tiefseetaucher. Während die Flugmaschinen im Buch vogelgleich mit ihren Flügeln schlagen, sind sie im Film Schwebegleiter. Die Ökologie des Wüstenplaneten und der große Plan der Fremen, ihn in ein Paradies zu verwandeln, spielen kaum eine Rolle. Dafür kündigen die Würmer ihr Kommen mit gelben Blitzen an – im Roman sind



mit »Wurmzeichen« einfach Wellen im Sand gemeint. Nach Aussage von Frank Herbert enthält der zweistündige Film nur zwei Fünftel der finalen Fassung. Dadurch wurde der Streifen so unverständlich, daß sich viele ratlose Kinobesucher das Buch kaufen mußten...



Eine der herausgeschnittenen Filmszenen: Paul Atreides kämpft mit dem Fremen Jamis.



Der Harkonnen-Gouverneur Graf Rabban durchkämmt mit seinen Soldaten die Wüste.

Das Spiel

Westwoods **Dune 2** übernahm nur Einzelelemente aus dem Roman. Der Imperator ruft einen Wettstreit um den Wüstenplaneten aus – dasjenige Adelshaus, das am meisten Spice sammelt, soll den Zuschlag erhalten. Obwohl **Dune 2000** wieder näher an den Kinostreifen (Einbau von Originalszenen, optische Anleihen) und den Roman (Ornithopter fliegen wie Vögel, die Mentaten Thufir Hawat und Piter de Vries tauchen auf) rückt, bleiben fundamentale Unterschiede. Energieschilde sind völlig unbekannt, es wird munter mit MGs, Kanonen, Raketen und Schallwellen gekämpft. Die blau blitzenden Würmer sind im Maßstab geschrumpft und kaum größer als Erntemaschinen, die ihrerseits nur noch Panzer-Format haben. Außerdem lassen die Sandwürmer Infanteristen in Frieden und schaffen es nicht, flüchtende Ernter einzuholen. Die Fremen wurden zu raketenverschießenden Hilfstruppen degradiert und können wie die Sardaukar von einem Panzer überfahren werden. Lustigerweise ist bei den Sardaukar-Männchen ein grüner Pixel am Kopf zu sehen – eine Hommage an die Visiere im Film. Windfallen (sammeln kleinste Spuren von Feuchtigkeit aus der Luft) dienen im Spiel als Energiegeneratoren. Doch einige zentrale Punkte der Vorlage hat Westwood erhalten: den ungeheuren Wert des Spice und die lebensfeindliche Wüste. LA

Dune 2 legte den Grundstein

Echtzeit-Stammbaum

Die Linie der C&C-Verwandten

1993

Dune 2
Westwood · *Februar '93*



Echtzeit-Kämpfe • Kartenaufklärung • sichtbare Ressourcen (Spice-Felder) • nachwachsende Ressourcen • Basisbau • Plazieren von Gebäuden in der Nähe von anderen • Carryalls • Raumhafen • Spezialattacken • drei Parteien • Upgrades von Fabriken • Hitpoint-Anzeige über der Einheit • Erntemaschinen mit Anzeige der Fracht • Radarkarte • Geschütztürme • Auswahl der nächsten Schlacht • einige individuelle Einheiten für jede Partei • Truppen quittieren Befehle per Sprachausgabe • Reparaturdock • Spezialfunktionen mancher Einheiten (Saboteur, Devastatorpanzer) • Stein-Schere-Papier-Prinzip (Infanterie, Jeeps, Panzer) • Reparatur und Verkauf von Gebäuden • Lexikonfunktion während der Schlacht • angeschlagene Einheiten werden langsamer • unterschiedliche Waffen (MG, Kanonen, Raketen) • Schutzmauern • Korrosion von Bauten, die nicht auf Beton stehen • Raffinerien wandeln Spice in Credits um • Silos.

1995

Command&Conquer
Westwood · *September '95*

Gruppen durch Auswahlrechteck • beliebig große Gruppen • Speichern von Gruppen • Intelligenter Cursor • Videosequenzen • steuerbare Flugeinheiten (mit Munition) • unsichtbare Einheit • Einheiten- und Gebäudebau durch Menüleiste rechts • »wie gemalt« wirkendes Terrain dank vieler Tiles • Multiplayer (4 Spieler) mit Capture-the-flag • Transport-Vehikel und -Hubschrauber • Ingenieur nimmt Gebäude ein • Beschützen- und Verteilt-euch-Befehl • Intelligenter Mauscursor direkt auf der Radarkarte.

This Means War
Microprose · *Januar '96*



Infanteristen mit Erfahrungsstufen • Fabriken schicken Neubauten optional an eine bestimmte Stelle • Anzeige der Schußradien • Windows-Spiel.

1996

C&C2: Alarmstufe Rot
Westwood · *Dezember '96*



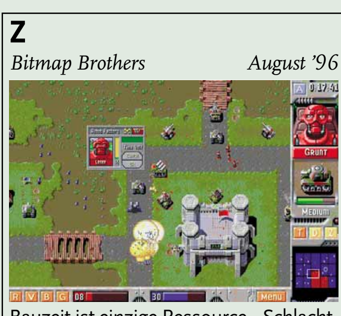
Langsam zurückkehrender Fog-of-war • 2 Tiberium-Sorten • stark Script-gesteuerte Missionen • 8 Spieler • Anzeige der Gruppennummer • Spione in Gebäuden.

Warhammer
Mindscape · *Februar '96*



Bedingt frei drehbares Schlachtfeld • Steuern ganzer Regimenter • Artefakte • Formationen • Moral • Sturmangriffe.

Z
Bitmap Brothers · *August '96*



Bauzeit ist einzige Ressource • Schlachtfeld in Sektoren aufgeteilt • Flaggenbesitzer kontrolliert Sektor • Fahrzeuge haben Fahrer • Soldaten schießen aus Schützenpanzern • Wegpunkte.

Die WarCraft-Linie

1994

WarCraft
Blizzard · *Dezember '94*



Bis zu vier Einheiten bilden Gruppe • Upgrades verbessern Einheiten • Goldminen und nicht-nachwachsende Wälder als Rohstoffe • Gebäude müssen entlang von Wegen gebaut werden • Zaubersprüche • Dungeon-Karten • Multiplayer-Modus (4 Spieler) • Farmen limitieren Truppenanzahl.

WarCraft 2
Blizzard · *Dezember '95*



Nachwachsender Fog-of-war (schwarz = unbekannt; grau = bereits aufgeklärt und Terrain weiterhin bekannt, aber nicht mehr im Sichtbereich) • Heldencharaktere • Karten- und Einheiteneditor • Gruppen mit bis zu neun Einheiten • SVGA-Grafik • Seekämpfe • Öl als dritter Rohstoff • Multiplayer mit 8 Spielern.

War Wind
SSI · *November '96*



Vier Rassen • Gebäude sind betretbar • Rekrutenwerbung • Körper-Upgrades • Kernarmee • Kampagnen-Editor • komplizierter Beförderungsprozeß.

Schon Spiele wie Combat Leader, Command HQ oder Populous boten Zeitdruck, doch erst Dune 2 erfand die bis heute typische Echtzeit-Mischung. Unser Stammbaum listet die wichtigsten der über 50 Echtzeit-Spiele seit 1993 auf. Sie sehen sofort, welche neuen Features jedes Programm ins Genre einbrachte. Aufbauspiele mit Echtzeit-Elementen (wie Dungeon Keeper) wurden nicht aufgenommen.

1997 | bis Juli 1998

KKND
Beam Software — *Februar '97*

Einheiten haben 3 Erfahrungsstufen • Fabriken können mehrere Aufträge stapeln • Pseudo-3D-Bitmapterrain.

Total Annihilation
GT interactive — *Oktober '97*



Erstmals echtes 3D-Terrain • Höhenstufen wirken sich aus • Polygon-Einheiten • sehr große Einheitenzahl • Wegpunkte-System auch beim Errichten von Gebäuden • Verwerten von Kampfschrott.

Battlezone
Activision — *April '98*



Erste 3D-Echtzeit-Strategie mit Basisbau und gezieltem Befehligen von Einheiten • Cockpit als Mauszeiger-Ersatz • gutes Interface • schnelle Ordervergabe • gezieltes Abschießen von Piloten.

Akte Europa
Eidos — *Oktober '97*



3D-Gelände hat Auswirkungen auf Sichtradius • Munition und Benzin • Einheitendesign aus 3 Komponenten.

7 Kingdoms
Interactive Magic — *November '97*



Civilization-Anleihen • Betonung von Wirtschaft & Diplomatie • Ortschaften statt Einzelgebäude • 7 Völker.

Mech Commander
Microprose — *Juli '98*



Intelligente Missionen • Ausrüsten der Mechs • Primär-, Sekundär- und Bonusziele • Waffen in 3 Reichweiten pro Mech.

Die Echtzeit-Taktik-Linie

Myth
Eidos — *November '97*



Frei drehbare 3D-Umgebung mit Auswirkung auf Kampf- und Schußstärke • physikalische Einflüsse (Regen löscht Brandpfeile) • einfache Formationen.

Uprising
Ubi Soft — *Dezember '97*



Mehr Action als Strategie • erstmals Taktik in echtem 3D • Gebäudebau an festgelegten Stellen • Truppen werden nur herbeiteleportiert, nicht gesteuert.

Commandos
Eidos — *Juni '98*



Steuern von maximal 6 Spezialisten • Anzeige von Sichtfeldern der Wachen • Puzzle-Charakter und Timing statt Massenkämpfe • detaillierte Umwelt.

Dark Reign
Activision — *Oktober '97*



Komplexe Befehle • Verhalten der Einheiten einstellbar • aufwendiges Wegpunkte-System • Pixelgelände mit Sichtlinien (L.O.S.) und 3D-Funktionalität.

Age of Empires
Microsoft — *November '97*



Besonders liebevolle Animationen • drei Epochen (= Gebäudeupgrades) • ungewöhnlich ausgefeiltes Wirtschaftssystem • 12 Völker • Sieg durch Weltwunderbau.

StarCraft
Blizzard — *Mai '98*



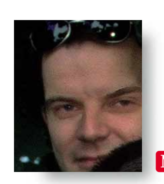
Drei grundverschiedene Rassen • Bunker • fliegende Gebäude • 12er-Gruppen • Bäume bieten Deckung • 2 Bitmap-Höhenstufen • 10 Multiplayer-Modi.

Das Team

Die Leserfrage kommt diesen Monat von Stefan Wolff (14) aus Forstil:

»Wenn Ihr alles programmieren könntet, was für ein Spiel würdet Ihr designen?«

Wir sollen nicht immer nur meckern oder loben, sondern auch mal selbst kreativ sein? Gar nicht so einfach ...


MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Wenn man den Packungsrückseiten glaubt, gibt es mein Lieblingsspiel (ein Echtzeit-Strategical mit richtig intelligenter KI) schon lange... Da jedoch Werbung und Wirklickeit nicht immer übereinstimmen, müßte ich den potentiellen Chartbuster Westfalia Wars wohl selbst produzieren.«


MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Ich träume von einer wirklich realistischen Autosimulation: Als Szenario dient das Gebiet um München – mit allen Sonntagsfahrern, Radarfallen und Polizeikontrollen. So kann ich täglich strafzettelfrei Ausweichrouten einüben, damit im echten Leben mein Führerschein ungefährdet bleibt. Das einzige auswählbare Auto wäre natürlich ein pazifikblauer A3.«


PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Ein voll zugängliches Wing-Commander-Universum. Ich kann zu jedem Planeten fliegen, andocken und in 3D durch die Alien-Städte laufen. Wenn mein virtueller Magen knurrt, gehe ich in eine Kneipe oder klopfe an der Tür von freundlichen Außerirdischen. Oder ich marschiere in eine Alien-Mine und ballere mich durch Horden von ekligen Bugs. Oder...«





RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Die Welt braucht einen Lebenssimulator. Endlich können Schüler vorab testen, ob es besser ist, die Klassenarbeit zu verschlafen oder gleich ins Kino zu gehen. Aktionen wie Benutze Hamster mit Mikrowelle werden möglich. Bei Nichtgefallen einfach neu laden. Für die Richtigkeit der Vorhersagen übernehme ich allerdings keine Garantie.«


GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Gäbe es den Programmierer Gunnar, wäre schon lange eine Neuauflage meines C64-Lieblings Alter Ego auf dem Markt, bei dem man das Leben eines Menschen von der Geburt bis zum Tod nachspielen konnte. Mit moderner Grafik und Sound wäre das fast schon Reality TV – somit ein sicherer Markterfolg...«


LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Ich würde eine Mischung aus Civilization 2, Master of Orion 2 und Dune 2000 designen – ein hyperkomplexes Eroberungs-Forschungs-Diplomatie-Spiel mit einfacher Bedienung. Die Computergegner wären superintelligent (d.h., sie würden mich immer gewinnen lassen...), jede Partie wäre anders.«


CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Hmm, eine zeitgemäße Version des guten, alten Conquer. Aber nicht die PC-Drögödie, sondern das gleichnamige Multiplayer-Welteroberungsspiel auf Unix-Kisten. Allerdings mit Maus-Interface, Iso-Grafik samt 3Dfx-Effekten und noch mehr Details. Vier Stunden Planung pro Zug! Gut, daß ich nicht mehr programmiere...«


MIC

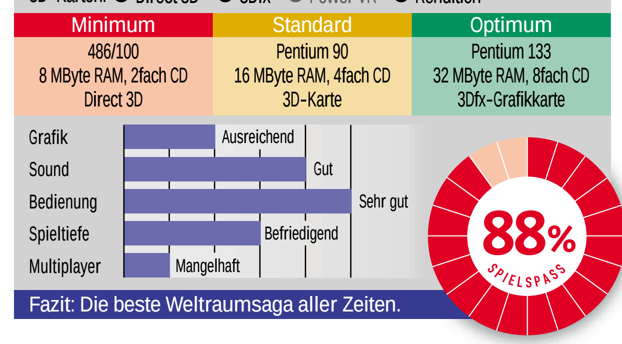
Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Mit den entsprechenden Programmierkenntnissen würde ich den Review-Generator entwerfen. Dieser verwandelt selbst hastig geschriebene Artikel in mit Wortwitz gespickte Kleinode der Schreibkunst. Eine wohlwollende Rezension im Literarischen Quartett käme dann vielleicht in greifbare Nähe.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.



Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft es in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

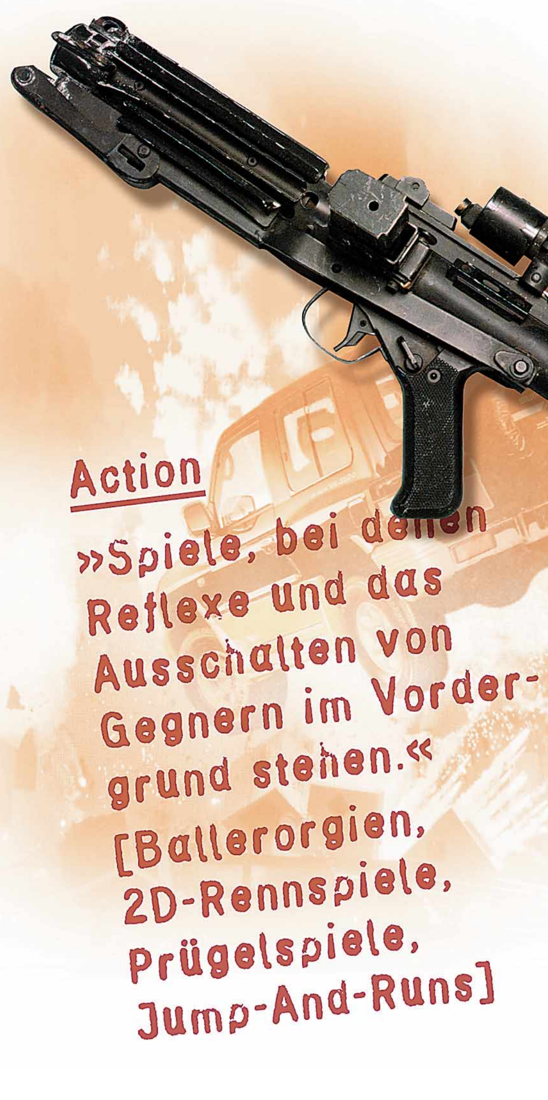
Action

Peter Steinlechner



So viel Abwechslung gibt's selten: Von den fünf Testkandidaten diesen Monat gleicht keiner den anderen auch nur entfernt. Vom Kriegsspiel **Missing in Action** über die Iso-Rennerei **Vangers** bis hin zum 3D-Actiontitel **Adrenix** gäbe es eigentlich für jeden Geschmack etwas – würde die Qualität stimmen.

Als »Warnendes Beispiel des Monats« empfehle ich einigen Herstellern **Adrenix**. Da merkt man, wie abhängig Actionspiele von der Technik sein können. Schicke Grafik ist nicht alles, aber die 3D-Actionproduzenten müssen aufpassen, den Zug der Zeit nicht zu verpassen. **Half-Life** oder **Daikatana** etwa haben absolutes Hit-Potential, sollten aber endlich das Licht der Spielewelt erblicken. Ich bin der Meinung, daß die von beiden eingesetzte **Quake 2**-Grafikengine noch aktuell ist – aber immerhin hat 3D Realms für das nächste **Duke Nukem**-Spiel schon auf die **Unreal**-Software umgesattelt.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Unreal	3D-Action	7/98	91%
2	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
8	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
9	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
10	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
11	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
12	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
13	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
14	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
15	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
16	MDK	Actionspiel	-	80%
17	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
18	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
19	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
20	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
21	Missing in Action	Actionspiel	NEU	77%
22	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
23	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Kampfeinsatz in Vietnam

Missing in Action

Am Flugknüppel eines Kampfhubschraubers stürzen Sie sich für Uncle Sam in einen verlorenen Krieg.



In Süd-Vietnam steht eine feindliche Basis unter heftigem Beschuß; das rote Licht

Peter Steinlechner



Schicker 3D-Krieg

Missing in Action lebt in erster Linie von der stilvollen Grafik. Wenn ich mit meinem Heli über Berg und Tal flitze, bei tiefster Finsternis grelle Signalfeuer abwerfe oder in feindlichen Dörfern winzige Details erkenne, kommt jede Menge Stimmung auf. Die Steuerung ist den Entwicklern perfekt gelungen, sogar meine automatischen Seitenschützen verrichten ihren Job mit makabrer Präzision. Bereits nach ein paar Minuten Eingewöhnung kriege ich locker gewagtere Manöver hin und weiche gekonnt den feindlichen Geschossen aus.

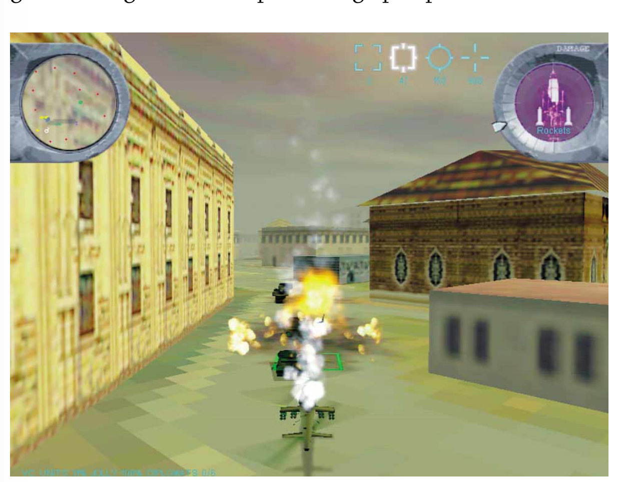
Düstere Stimmung

Die Missionen sind mir einen Tick zu geradlinig. Sobald die spannende Hauptaufgabe erledigt ist, geht's gleich wieder Richtung Heimatbasis. Plötzliche Wendungen oder überraschende Ereignisse sind Mangelware. Ich darf gar nicht daran denken, was mit mehr Phantasie möglich gewesen wäre. Etwas eigenartig wirkt die Atmosphäre. In den Missionen ist hauptsächlich fröhliches Drauflosballern gefragt, während die Stimmung in den Zwischensequenzen ziemlich trübselig wirkt. Wer mit diesem Kontrast leben kann, bekommt ein Actionspiel, das dank der soliden Machart lange motiviert.

Er ist seit gut 30 Jahren beendet, trotzdem gilt der Krieg in Vietnam immer noch als das amerikanische Trauma. Es war der erste große bewaffnete Konflikt, dessen bunte Bilder jeden Tag über die US-Fernseher flimmerten. Seitdem haben sich unzählige Filme und Bücher auf vielfältigste Weise des Themas angenommen. Missing in Action (kurz M.I.A.) steht im amerikanischen Sprachgebrauch für das Schicksal jener verschollenen Soldaten, deren Los – Tod oder Kriegsgefangenschaft – ungeklärt ist. Das gleichnamige Actionspiel schickt Sie als jungen Helikopterpiloten John Mann anno '64 in den Himmel über Vietnam. Mit einem von drei (weitgehend gleichen) Hubschraubern flattern Sie in der Vogelperspektive über Reisfelder und idyllische Flußlandschaften, schneiden grimmigen Vietcong-Soldaten die Nachschublinien ab oder beharken kommunistisch infiltrierte Dörfer mit Raketen.



Die einfachen Zwischensequenzen sind ziemlich grimmig gehalten.



In zwei Missionen ballern Sie sich durch die Stadt Saigon.

Seitenschützen mit M-16

Je nach Einsatz kämpfen Sie mit leicht unterschiedlicher Waffenbestückung. Damit die Flanken Ihres Helis geschützt sind, steht in den Seitentüren meist ein Soldat mit M-16 im Anschlag. Sein aktuelles Ziel markiert ein Fadenkreuz, das sich auch ohne Ihr Zutun immer den nächsten Gegner in Reichweite herauspickt. Einzelne Gegner erledigen bereits ein paar Schüsse, für größere Ziele



markiert die Station als Bomberziel.

greifen Sie zu den eigentlichen Bordwaffen. Meist haben Sie die Wahl zwischen einem MG, größeren Mengen an ungenauen Granaten oder einigen Raketen, die zielsicher selbst Panzer mit nur einem Treffer ausschalten. Sobald Sie mit den Waffensystemen vertraut sind, steht der Karriere als Kriegsheld nichts mehr im Wege. Der Hubschrauber steuert sich vollkommen unkompliziert. Nicht einmal auf Höhenunterschiede müssen Sie achten, der Heli hält stets den gleichen Abstand zum Boden – auch am Rücken der steilsten Berghänge.

Getarnte Guerillas

Der Vietcong schläft nicht. Diese Erfahrung machte nicht nur die Großmacht Amerika; auch Ihnen bleibt sie nicht erspart. Ständig rumpeln Ihnen Panzer entgegen, jede feindliche Station ist bis unter die Dachgiebel mit Kriegsgerät vollgestopft. Wie im richtigen Leben greift der Feind gerne auf Guerilla-Taktiken zurück und versteckt Boden-Luft-Geschütze unter Bäumen oder verbuddelt Einzelkämpfer im Boden. Auf dem Radar sehen Sie zwar jeden Gegner farblich markiert, wissen aber nie genau, was hinter den bunten Punkten steckt. So entpuppt sich manche scheinbar harmlose Siedlung als Hauptstützpunkt mit gewaltiger Feuerkraft. Die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich übrigens nur in Bezug auf die feindliche Schußfrequenz voneinander.



Details wie sporttreibende Soldaten gibt's jede Menge.



Nachts über dem Mekong – das idyllische Flußtal ist heiß umkämpft.



Die verbündeten Hovercrafts geleiten Sie möglichst sicher durch feindliches Gebiet.

Nachschub stoppen

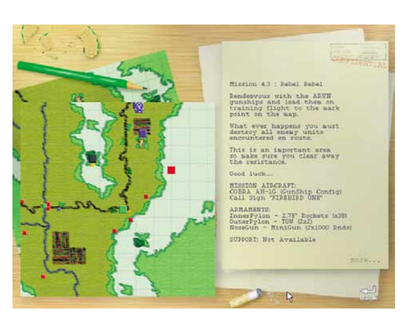
Bevor Sie in den Kampfhubschrauber klettern, klärt ein detailliertes Briefing genau über den Einsatz auf. Die 26 Missionen sind sehr unterschiedlich, reine »zerstöre alles«-Aufträge eher die Ausnahme. Mal sollen Sie Ihren Truppen den Weg freischießen, mal einen gegnerischen Nachschubzug stoppen oder die Heimatbasis vor wild anstürmenden Kommunisten schützen. Gelegentlich müssen Sie auch auf Waffengewalt verzichten. Ihr Kommandant schickt Sie beispielsweise los, eine Reihe verdächtiger Dörfer auf Feindesspuren hin zu untersuchen. Wenn Sie in den Siedlungen Transportwagen ausmachen, markieren Sie das Gebiet mit einer farbigen Signallampe. Insgesamt sind die Einsätze sehr kompakt gehalten – auf plötzliche Wendungen oder unerwartete Großangriffe warten Sie in **Missing in Action** vergebens.

Peace not war

Vor jedem Auftrag gibt's eine kurze Zwischensequenz. Eine richtige Handlung baut das Programm nicht auf, vielmehr folgen die Videos ohne durchgehende Story gleichzeitig dem allgemeinen Kriegsverlauf wie dem Schicksal von Captain Mann. Auf Trommelwirbel haben die Entwickler verzichtet. Statt Marschmusik untermalen düstere Töne das Spiel. Insgesamt erinnert die Stimmung eher an Filme wie **Apocalypse Now** als an **Rambo**. Das Programm kommt trotz des heiklen Themas weitgehend ohne explizite Gewaltdarstellung aus. Gegnerische Soldaten verschwinden bei Treffern einfach. Wer die Zivilbevölkerung angreift, muß die Mission ab einer gewissen Zahl von Toten nochmals fliegen.

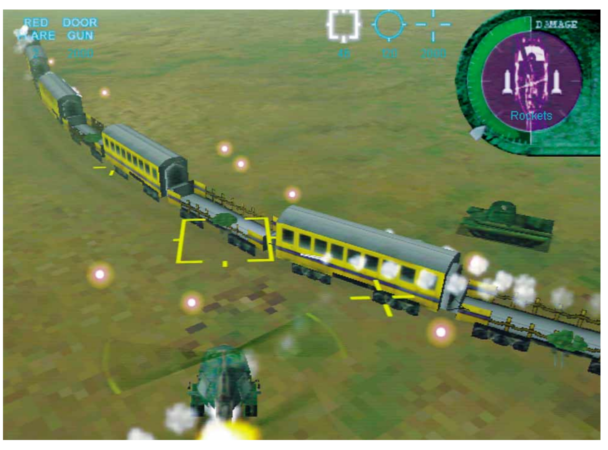
Grafikpower für Großkämpfe

Im Verlauf der Handlung kämpfen Sie in vier verschiedenen Gebieten, die sich optisch nur leicht unterscheiden. Mal gibt's ein paar Berge mehr, dafür fliegen Sie woanders ständig durch Nebel. Für mehr Abwechslung sorgen Nachtmissionen, in denen die grundsätzlich verwendete Leuchtspurmunition erst so richtig zur Geltung kommt. Wer eine 3D-Karte im Rechner stecken hat, bekommt je



Auf der jederzeit zugänglichen Karte sehen Sie alle bewältigten Ziele farblich markiert.

nach Modell sehr unterschiedliche Resultate. Bereits die Software-Variante kann sich sehen lassen, farbige Lichteffekte per Direct 3D gibt's schon mit schwächeren Modellen wie der ATI Rage Pro. Sämtliche Features (etwa fein aufgelöste Wolken am Himmel und aufwendige Explosionen) zeigen aber erst richtig schnelle Chipsätze wie jene von 3Dfx. PS



Aus einem Nachschubzug des Vietcong ballern Gegner aus Fenstern.

Rüdiger Steidle



Dschungelkrieg leicht gemacht

Bei Missing in Action hat es mir besonders die automatische Zielfunktion angetan, die selbst in hitzigen Gefechten noch punktgenaues Feuern erlaubt. Geübte Piloten weichen geschickt versteckten Flak-Geschützen mit wilden Flugmanövern aus, ohne dabei das Ziel aus dem Fadenkreuz zu verlieren.

Leider haben die Entwickler einige Tugenden aus dem Simulations-Bereich vergessen. So vermisse ich eine Möglichkeit, die Bewaffnung meiner Helikopter zu ändern, und auch das Flugverhalten der einzelnen Hubschrauber könnte differenzierter sein. Action-Fans greifen zu, sofern sie sich nicht am geschmacklosen Szenario stören.

Missing in Action

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 150 oder 430 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MB, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

77% Spielspass

Spannendes, pfeilschnelles Helikopter-Spiel.

Autorennen für Aliens

Vangers

Als Außerirdischer sausen Sie auf der Jagd nach Reichtum über ausgefallene Planetenoberflächen.

Das Actionspiel **Vangers** versetzt Sie in die Rolle eines außerirdischen Rennpiloten und Transport-Unternehmers. Sie brettern in der Vogelperspektive über seltsam geformte Planetenoberflächen und häufen ein möglichst großes Vermögen an. Damit legen Sie sich nach und nach immer stärkere Kampfvehikel und Waffen zu – das Grundprinzip erinnert entfernt an eine bizarre Mischung aus **Privateer** und **Grand Theft Auto**. Außerdem erfahren Sie in ausführlichen Multiplechoice-Dialogen mit Ihrem örtlichen Ober-Alien mehr über die Welt und bekommen nebenbei handfeste Überlebenstips.

Peter Steinlechner



Zu abgefahren

Wenn sogar die Computerautos mit der Präzision von besoffenen Leichtmatrosen durch die Landschaft eiern, dann stimmt irgend etwas nicht. Die Programmierer von Vangers werfen Ihnen vor allem durch die abgefahren-schrägen Planetenoberflächen Knüppel zwischen die Räder. Ich kann nie genau erkennen, ob beispielsweise der beige Knubbel rechts ein Hindernis ist oder sich zwei Ebenen über mir befindet.

Spielerisch brauchbar

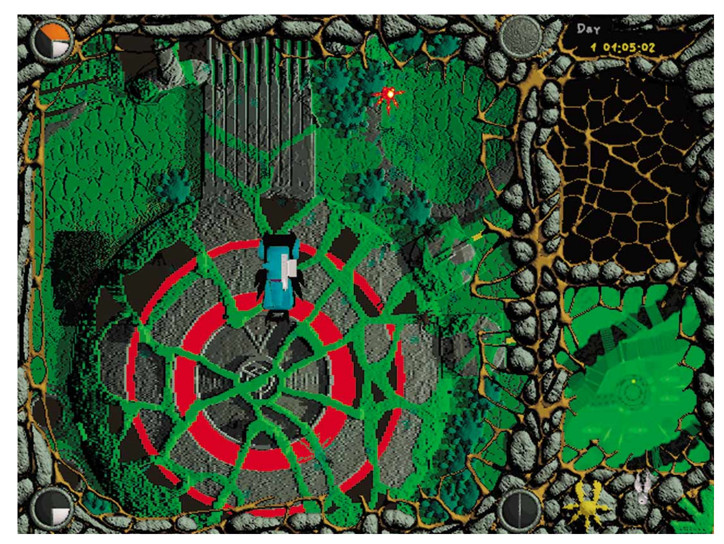
Überhaupt: An die schrullige Präsentation will ich mich nicht so recht gewöhnen. Motivieren kann Vangers eigentlich nur dank der klassischen »die nächste Waffe noch«-Jagd. Wer sich dann erstmal an die unübersichtlichen Menüs gewöhnt hat und ungefähr weiß, wo er auf der riesigen Karte was findet, bekommt ein insgesamt brauchbares Actionspiel.

Eine Handvoll Knete

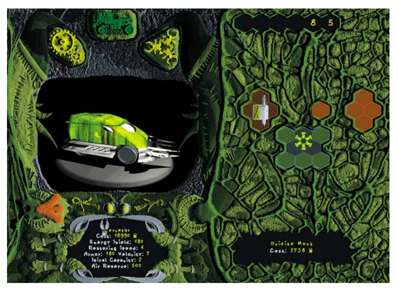
Als armer Schlucker müssen Sie möglichst schnell viele Geldeinheiten einheimsen. Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen nur wenige Möglichkeiten offen: Einfache und ungefährliche Transportaufgaben zwischen zwei unterirdischen Stadtteilen lassen das mickrige Grundkapital soweit anwachsen, daß es zu einer ordentlichen Laserwumme oder einer stabileren Karre reicht. Im weiteren Verlauf können Sie andere Vangers überfallen und deren Waffen übernehmen, oder sogar auf riesigen Rundkursen gegen andere Fahrer um die Wette flitzen. Um zur nächsten der insgesamt zehn Karten zu gelangen, müssen Sie Aufgaben erfüllen, etwa einen besonderen Gegenstand einsammeln.

Fliegende Vehikel

Vangers basiert auf einer Voxel-Engine. Die Landschaft läßt sich je nach Bedarf in verschiedenste Richtungen kippen oder zoomen. Bei bestimmten Aktionen (Sie finden beispielsweise ein Extra) verändert sich urplötzlich die Farbe von hellbraun zu grün, für optische Effekte sorgt außerdem ein Tag- und Nachtzyklus. Ihr Wagen kann kurze Zeit tauchen oder sogar per Sprungtaste durch die Lüfte segeln. Um Sonder-Objekte einzusacken oder Gegner zu verfolgen, verlassen Sie regelmäßig die ausgebauten Straßen und brettern über Stock und Stein. PS



Ob der orangerote Kreis schadet oder hilft, wissen Sie erst nach einem Versuch.



Im Menü kaufen Sie neue Kampfkarren.

Vangers

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 210 oder 380 MByte
Spieler:	Einer bis 8 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

54% Spielspass

Schräges Spiel mit unübersichtlicher Grafik.

Luftkämpfe im Fantasy-Ambiente

Stratosphere

Als Burgherr mit Pilotenschein ist Ihnen die Physik egal: Mit Ihrer Festung greifen Sie aus der Luft an.

Es war einmal ein interessanter Genremix aus Aufbaustrategie und Actionsimulation namens **Stratosphere**. Wegen zu großer Abgedrehtheit wurde das Projekt von seinem damaligen Publisher Acclaim gecancelt und geriet in Vergessenheit. Jetzt findet das verlorene Spiel, auf Action optimiert, über Ripcord Games doch noch den Weg in die Händlerregale.



Die grünen Markierungen zeigen Ihnen auf einen Blick den Feuerbereich all Ihrer Waffen.

Fliegen mit Windenergie

Vor jeder der 24 in eine Kampagne eingebetteten Schlachten basteln Sie sich Ihr individuelles Luftschlößchen zusammen. Dazu plazieren Sie Antriebe, Rammdorne, Kanonen, Katapulte und Strahlenwaffen um Ihren Kommandoturm. Die einzelnen Segmente finanzieren Sie mit einem begrenzten Vorrat an Stein, Erz und Kristall, der durch die Zerstörung von Gegnern aufgestockt wird. Windmühlen versorgen alle Bauelemente mit Strom. Grüne Linien zwischen den einzelnen Systemen weisen auf eine gute Energievernetzung hin. Bei Gelb oder gar Rot sollten Sie lieber ein paar Mühlen nachrüsten.

Knackig schwere Kontrahenten

Gut gewappnet teleportieren Sie ins Einsatzgebiet, wo Sie mehrere Wegpunkte, extrem stark bewaffnete Gegner und zu allem Überfluß auch noch heftige Seitenwinde erwarten. Außerdem steht der Kampf gegen die fummelige Steuerung an. Per Mauscursor nehmen Sie Gegner ins Visier, während Sie gleichzeitig die Festung mit der Tastatur auf Kurs halten. Freund und Feind sind dabei kaum noch unterscheidbar. Um lästige Bodenziele anzugreifen, müssen Sie umständlich auf eine spezielle Zielansicht umschalten. Dabei verlieren Sie sämtliche fliegenden Gegner aus den Augen und bilden ein leichtes Ziel für die treffsicheren Kontrahenten.



Drei Festungen beschießen sich eifrig. Die dabei herumfliegenden Mineralien sammeln Sie vollautomatisch ein.

Spaß im Quartett

Mit den gleichen Problemen haben Sie in den zwölf ultraschweren Einzelmissionen zu kämpfen, die sich auch mit bis zu drei Mitspielern über Modem oder Netzwerk bestreiten lassen. Einziger Vorteil hierbei: Sie dürfen Ihre Lieblingsfestung abspeichern und in späteren Gefechten wiederverwenden. Hilfreich zur Seite steht Ihnen dabei ein Editor. MIC

Mick Schnelle



Kein Höhenflug

Stratosphere könnte glatt als Lehrbeispiel dafür dienen, wie man eine gute Idee gründlich verhunzen kann. So ist es mir rätselhaft, wieso ich in der Kampagne mein erfolgreiches Schiff nicht in die nächste Schlacht übernehmen darf. Warum läßt sich die Flughöhe nicht variieren, und wieso muß ich immer umständlich (und meist todbringend) zwischen Luft- und Bodenangriffsmodus umschalten? Die völlig veraltete Polygon-Grafik steigert die Attraktivität von Stratosphere auch nicht gerade. Lediglich im Multiplayermodus kommt kurzfristig ein wenig Spaß auf.

Stratosphere

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ripcord Games
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 120 Mark	Festplatte:	ca. 170 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

39% Spielspass

Zu schwierig, zu stupide und zu häßlich.

Adrenix

Langeweile in tiefen Tunnels.



Mit einer peinlichen Explosion verabschiedet sich ein Kampfjäger.

Die 3D-Action **Adrenix** schickt Sie mit einem kleinen und wendigen Fluggleiter durch eine düstere Endzeitwelt. Gekämpft wird in 24 großen, unterirdischen Levels. Meist flitzen Sie durch sumpfige Abwasserkanäle, verfallene Städte oder über heruntergekommene Straßenabschnitte. An bestimmten Stellen bekommen Sie von Ihrem Auftraggeber per Sprachausgabe nützliche Hinweise. Der freundliche Herr macht Sie zum Beispiel darauf aufmerksam, daß die Wände Raketentreffern wohl kaum standhalten. Wie in **Descent** oder **Forsaken** kämpfen Sie gegen Roboter-Drohnen und Selbstschußanlagen. Im Spielverlauf sammeln Sie neun unterschiedliche Waffen ein. PS

Peter Steinlechner

Adrenalin-nix

Adrenix hätte vor gut zwei Jahren noch einen mittleren Kaufrausch ausgelöst, heute ist es spielerisch und optisch veraltet. Die müde Kampagne lockt niemanden mehr hinter dem Monitor hervor.
Das Spiel sieht mit 3D-Karte noch deutlich schlechter aus als Forsaken ohne. Stellenweise ist das fatal – ein grauer Gegner läßt sich vor schwarz-grauem Hintergrund nämlich kaum rechtzeitig ausmachen.

Adrenix

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Playmates
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 40 oder 130 MByte
Spieler:	Einer bis 8 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MB, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

31% Spielspass

Descent-Abklatsch der unbrauchbaren Art.

Small Soldiers

Kunststoff-Krieg nach Filmvorlage.



Das ganze Sportgeschäft sehen Sie, wenn das Gebiet aufgeklärt ist.

Militärische Großtaten mit Spielzeugsoldaten vollbringen Sie in **Small Soldiers**. Der Mix aus Action und Strategie basiert auf einem Film, der gegen Jahresende in die hiesigen Kinos kommen wird. Durchgeknallte Plastikmännchen wollen keine Kinderherzen, sondern gleich die ganze Welt erobern. Im Spiel scheuchen Sie Soldaten oder Monster per Maus durch gemütliche Villen. Ihre Kunststoff-Truppen besetzen heldenhaft das Telefon oder erobern das örtliche Sportgeschäft. Je nach Einsatz kommandieren Sie drei bis sechs Krieger gleichzeitig. Wandert einer der Kämpfer in den Spielzeug-Himmel, ersetzen Sie ihn aus einem meist knapp bemessenen Reservekontingent. PS

Peter Steinlechner

Vertane Chance

Small Soldiers bietet Mittelmaß. Nette Missionen, ordentlich animierte Figuren, gefällige Hintergründe. Schade, daß man mit den Umgebungen nicht mehr anstellen kann. Der Gipfel an Interaktion ist erreicht, wenn meine Krieger eine Toilettenspülung ziehen – doch auch da passiert nichts Aufregenderes, als daß Wasser abläuft.

Small Soldiers richtet sich klar an Einsteiger. Fortgeschrittene haben es in wenigen Stunden durchgespielt.

Small Soldiers

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Dreamworks Interactive
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 110 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 100	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MB, 8fach CD	32 MByte RAM, 16fach CD

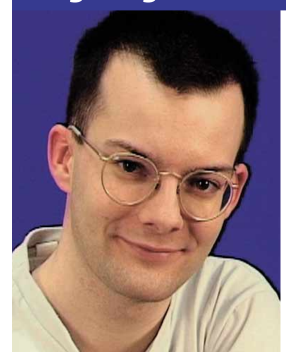
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

56% Spielspass

Brauchbares Actionspiel für Einsteiger.

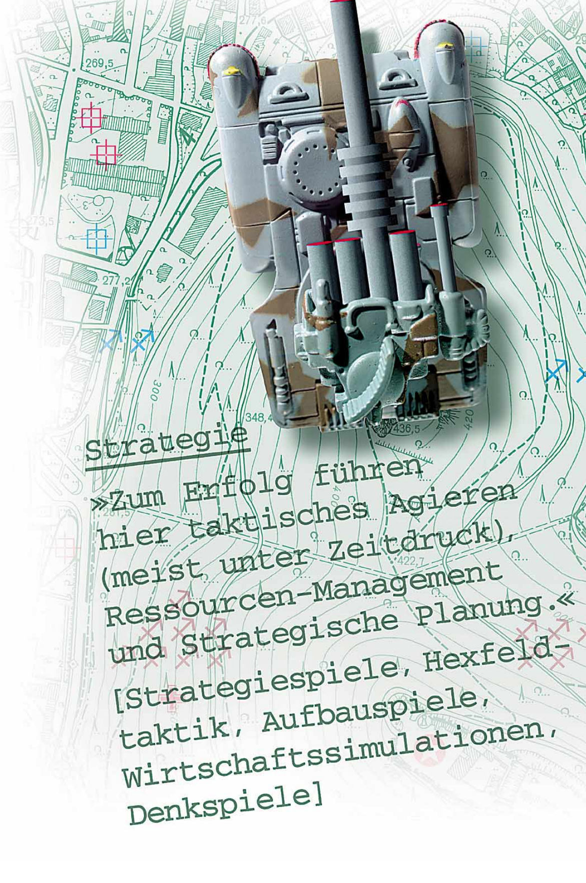
Strategie

Jörg Langer



Wenn Hollywoods Fließband-Drehbuchschreiber Urlaub machen, geht der Rohstoff für die industrielle Kinostreifen-Fertigung zur Neige. Dann werden verzweifelt alte Filme recycled. Was fast alle dieser Revivals (aus **Nikita** mach' **Codename Nina**, aus **Wiederkehr des Martin Guerre** werde **Sommersby**) gemein haben: Sie sind schlechter als das Original.

Ganz anders Westwoods Neuauflage von **Dune 2**, dem ersten vollwertigen Echtzeit-Strategiespiel. Ich war erstaunt, wieviel Spaß das Spielprinzip auch nach sechs Jahren noch macht. Das beweist, daß viele der heute typischen Echtzeit-Features schon in **Dune 2** steckten. Und auch, daß echte Klasse nicht vergeht. Der modernisierte Oldie konnte sich bis auf Platz 16 unserer Strategie-Charts vorkämpfen – ein echter Erfolg.



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	90%
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
5	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
8	Incubation	Taktik	11/97	87%
9	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
10	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
11	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
12	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
13	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
14	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
15	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
16	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	NEU	84%
17	Lords of Magic	Strategie	1/98	84%
18	Demonworld	Taktik	10/97	84%
19	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
20	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
21	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
22	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
23	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
24	Worms 2	Taktik	11/97	80%
25	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Taktik für Tüftler

MAX 2




Was ist besser: Taktieren in Echtzeit oder doch lieber rundenweise? Interplays MAX 2 bietet beides in einem Strategiespiel für Könner.

Wer sich noch an das knifflige MAX erinnern kann, hat sich vielleicht auch die wirre und überflüssige Hintergrundstory um die menschliche Rasse und den Alienverbund Concord gemerkt. In MAX 2 treffen die Erdstreitkräfte auf die aggressiven Sheevats. Im ersten Feldzug müssen die Terraner mit Ihrer Hilfe einen Kolonistenaufstand niederschlagen, bevor sie sich in zwei weiteren Kampagnen den Aliens stellen. Der vierte Konflikt läßt Sie schließlich als Sheevat-Kommandeur gegen die Menschen antreten.

Mick Schnelle



Schön komplex

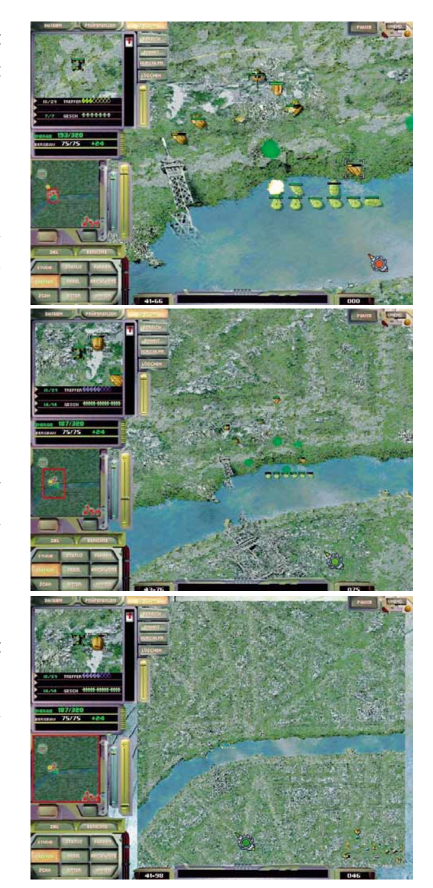
Den Designern ist es gelungen, sowohl Rundenfreunde als auch Echtzeit-Liebhaber zufriedenzustellen. Letztere werden zwar wegen der hohen Komplexität des öfteren in den Pausenmodus schalten müssen, dem Spielspaß tut das aber keinen Abbruch.

Die Einheiten sind vielfältig und durchdacht, die einzelnen Szenarios sehr abwechslungsreich. Grafisch reißt Interplays Strategiespiel keine Bäume aus. Dafür regiert durch die vielen Zoomstufen auch in großen Schlachten die Übersicht. Allerdings muß ich Martin recht geben, die Startphase ist langwierig. Doch danach geht durch den schlauen Computergegner so richtig die Post ab.

Plastisches Gelände

Vor jeder Schlacht haben Sie die Wahl, in Echtzeit oder rundenbasiert zu kämpfen. Im letzteren Fall stellt sich die Frage, ob Sie nacheinander oder zeitgleich ziehen wollen, und wie groß ein eventuelles Zeitlimit sein soll. Damit auch im Echtzeitmodus keine übertriebene Hektik aufkommt, dürfen Sie die Spielgeschwindigkeit stufenlos regeln und sogar während der Pausen Befehle erteilen. Mit diesen Voreinstellungen geht es auf das Schlachtfeld, das im Gegensatz zu Teil 1 (pixeligen) Render-Look bietet.

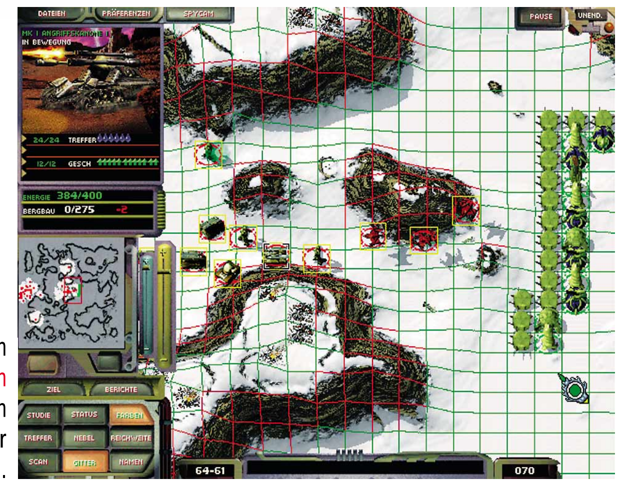
Durch Parallax-Effekte wirken Einheiten auf Bergen größer als im Tal, was dem Terrain einen sehr plastischen Look verleiht. Das Spielfeld ist in ein Gitternetz eingeteilt, das sich per Knopfdruck über das Gelände legen läßt. Am Farbcode können Sie ablesen, ob die Felder passierbar (grün), unwegsam (gelb), nur für Infanterie begehbar (orange) oder vollkommen unzugänglich (rot) sind. Zur besseren Übersicht dürfen Sie die Karte stufenlos verkleinern, bis die Einheiten nur noch als winzige Farbflecken zu erkennen sind.



Die Karte können Sie stufenlos bis zur Unkenntlichkeit der Einheiten verkleinern.

Siegen durch Kombinieren

Zu Beginn jeder Schlacht ist Ihre Auswahl an Truppen noch ziemlich eingeschränkt. Aber sobald Sie die ersten Erzminen und Kraftwerke gebaut haben, können Sie in verschiedenen Fabriken über 90 Einheitentypen produzieren. Luft-, Wasser- oder Landfahrzeuge unterscheiden sich in Reichweite, Sichtradius, Panzerung und Feuerkraft. Jeder Truppentyp hat seine individuellen Stärken und Schwächen – die richtige Kombination der Einheiten ist der Schlüssel zum Erfolg. Aufklärer erkunden effektiv die Umgebung, sind aber schlecht gepanzert und gegen Bomber wehrlos. Denen wiederum setzen Flakgeschütze ordentlich zu. Sheevateinheiten sind dabei für gewöhnlich etwas schwächer als ihre jeweiligen Pendants auf menschlicher Seite. Dafür verfügen die Alientruppen über regenerierbare Schilde und ein paar Sonderfunktionen. Blitzkanonen greifen beispielsweise mehrere Ziele auf einmal an. Und Incubato-



Die farbigen Gitterlinien vermitteln Ihnen ein Gefühl für das 3D-Terrain.



In der Hitze des Gefechts helfen die farbigen Markierungen, Freund und Feind voneinander zu unterscheiden.

Martin Deppe



Mit Geduld und Spucke

Neben strategischem Geschick brauchen Sie bei diesem Spiel viel Geduld: Meist dauert es ewig, bis endlich deftige Schlachten die kleineren Scharmützel ablösen.

Dann läuft MAX 2 zu voller Stärke auf. Nur wer überlegt taktiert, kann die kniffeligen Szenarien für sich entscheiden. Dabei stört mich zwar die fehlende Undo-Funktion, dafür spielt der Computergegner wie im ersten Teil intelligent und jedesmal anders: Mal greift er selber an, mal igelt er sich in seiner Startposition ein und blockt Ihre Attacken gekonnt ab. Aber Vorsicht: MAX 2 richtet sich an gewiefte Profis.

ren pflanzen wild herumstrolchenden Seehunden oder Nashörnern Eier ein. Nach ein paar Runden (bzw. Zeiteinheiten) sind diese herangereift, der Wirt segnet das Zeitliche und hinterläßt ein bis zwei »Infanteristen«.

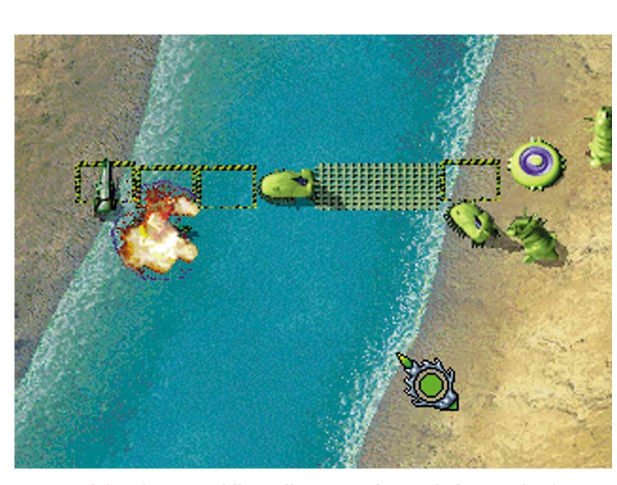
Sehen und gesehen werden

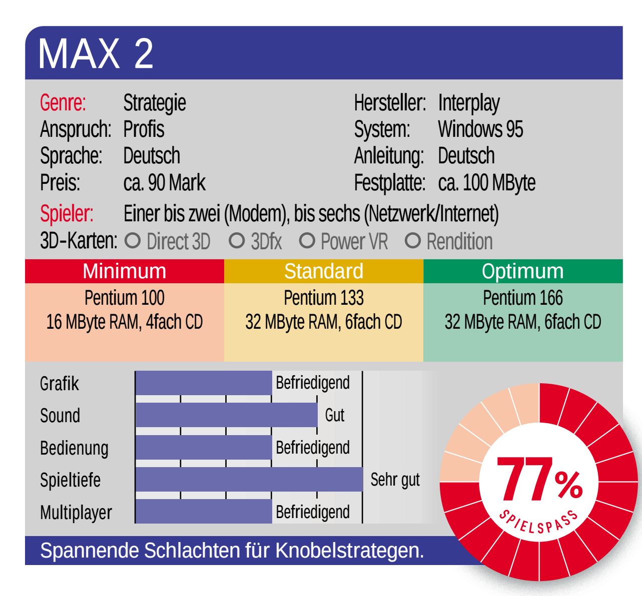
Neben der richtigen Truppen-Kombination ist frühzeitiges Ausspähen des Gegners kriegsentscheidend. Geschickt positionierte AWACS-Flieger und mobile Radarantennen spüren heranrückende Armeen auf. Da Einheiten oft weiter schießen als sie selber sehen, können Sie sich mit Spähfahrzeugen enorme Vorteile verschaffen. Späher fahnden übrigens auch automatisch nach Goldvorräten, mit denen Sie Upgrades für Ihre Truppen bezahlen.


Ein Incubator hat ein Ei eingepflanzt – wenig später verendet der Wirt.

Die Clans kommen

Neben vier Kampagnen bietet MAX 2 alles in allem 24 Einzelmissionen. Darin übernehmen Sie nicht nur Sheevat- oder Erdstreitkräfte, sondern verstärken auch letztere durch einen von neun Concord-Clans. Dort bekommt jede Einheit unterschiedliche Boni bei Angriff und Verteidigung. Mit dem Szenario-Editor lassen sich auf vorgegebenen Karten die Startbedingungen festlegen. Über Modem und Netzwerk dürfen Sie gegen bis zu fünf Kontrahenten entweder Capture-the-flag spielen, alle gegnerischen Rohstoffminen zerstören oder ums nackte Überleben kämpfen. MIC


Unsere Biobomben verteidigen die Konstrukteure beim Brückenbau.



MAX 2

Genre:	Strategie	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk/Internet)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

77% SPIELSPASS

Spannende Schlachten für Knobelstrategen.

Räuber und Gendarm

SWAT 2

Während die Scharfschützen Stellung beziehen, wartet das Sturmkommando an der Vordertür auf Ihren Befehl.

Christian Schmidt



Schade, zu fade

Taktische Gangsterjagd und kriminelle Vorstöße – was so spannend klingt, verhunzt Sierra durch gravierende Mängel im Spieldesign. In den Terroristenmissionen verhindert ein Pulk herumeilender Polizisten sinnvolle Planung; trotzdem schaffe ich jede Mission, weil meine Leute ungehindert an den Cops vorbeilaufen können. Als Gesetzeshüter beende ich die Einsätze, indem ich Gangster ohne große Taktik einfach niederschieße – weshalb dann noch Erstürmungspläne aushecken?

Das alles ist doppelt schmerzlich, weil mir die unverbrauchte Thematik von SWAT 2 prinzipiell sehr gut gefallen hat. Ein rundenbasiertes Spielsystem wäre den komplexen Handlungsmöglichkeiten aber viel eher gerecht geworden.

Daryl Gates, umstrittener Polizeichef a.D. von Los Angeles, erklärt Ihnen im Intro zu **Police Quest SWAT 2** persönlich die Aufgabe eines solchen Elite-Teams: Krisensituationen schnell und möglichst unblutig zu lösen. Dann übernehmen Sie den Befehl über die Sondereinheit und ziehen in den Kampf gegen Terroristen, Bankräuber oder Amokläufer.

Für Recht und Ordnung

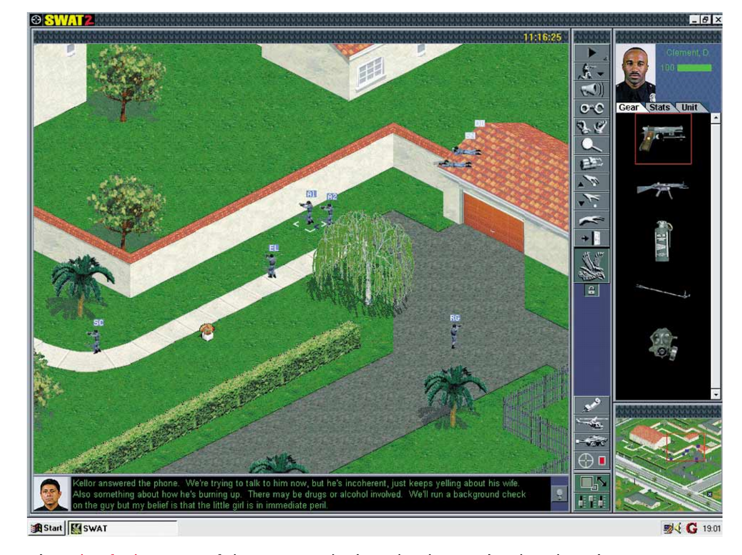
15 Missionen fordern die Fähigkeiten Ihrer Mannschaft. Vor jedem Einsatz stellen Sie aus einigen Dutzend Polizisten fünfköpfige Sturmgruppen oder Scharfschützen-Duos zusammen, kaufen und verteilen Ausrüstung. Nach einem kurzen Intro finden sich Ihre Leute schließlich im Einsatzgebiet wieder. Dort steuern Sie die Polizisten in typischer Echtzeit-Manier. Spezialbefehle erteilen Sie über eine Iconleiste neben dem Spielfenster. Daraufhin geben sich Ihre Leute Feuerschutz, brechen Hintertüren auf oder evakuieren Geiseln. Sobald die Übeltäter ausfindig gemacht sind, versuchen Sie zunächst zu verhandeln. Falls die Gangster mit Kugeln statt Worten antworten, darf auch Ihr Team zu Tränengas, Blendgranaten oder Feuerwaffen greifen. Wenn alle Stricke reißen, fordern Sie einen Helikopter oder gar den Polizeipanzer an.



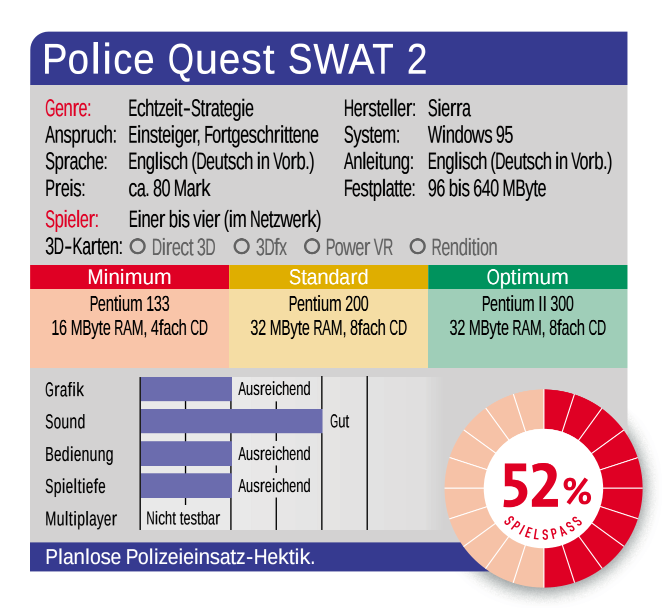
Mini-Männchen: Finden Sie alle Personen in der überfallenen Bankfiliale?

Organisierte Kriminalität

In weiteren 15 Missionen schlüpfen Sie in die Rolle der Terroristen. Als Sektenführer verbreiten Sie Ihre Botschaft und stiften Unheil. Die Steuerung der bösen Buben bleibt die gleiche, doch stehen ihnen mit Geiselnahme oder Faustkampf andere Spezialbefehle zur Verfügung. Egal ob Cop oder Mob, beide Parteien haben mit Designschnitzern zu kämpfen: Die umständliche Icon-Steuerung erschwert schnelles Reagieren, die winzigen Sprites sind manchmal kaum voneinander zu unterscheiden, und auf Computern unter 200 Mhz wird die Grafik extrem ruckelig. Außerdem wollte bei unserer originalverpackten US-Testversion der Multiplayer-Modus nicht laufen. Dafür sorgen wenigstens die dramatischen Musikstücke für Stimmung und gelegentliches Mitwippen. CS



Die Scharfschützen auf der Garage decken den heranpirschenden Einsatztrupp.



Police Quest SWAT 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	96 bis 640 MByte
Spieler:	Einer bis vier (im Netzwerk)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD

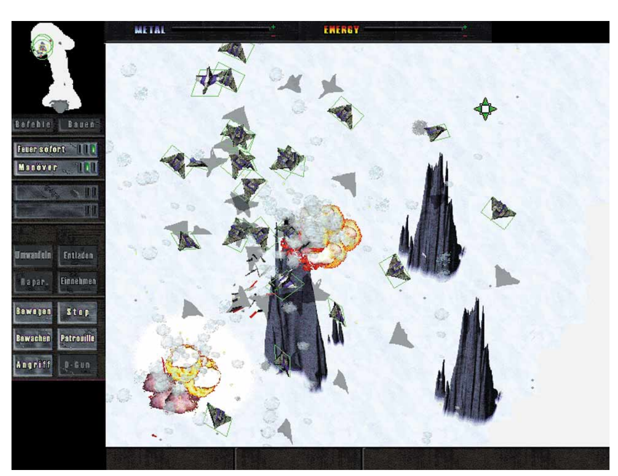
Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht testbar

52% Spielspass

Planlose Polizeieinsatz-Hektik.

T. A. Battle Tactics

Das zweite Addon zum Echtzeit-Reißer.



T.A. mal ganz anders: Eisige Luftschlacht zwischen ARM und CORE.

Nur drei Monate nach der Core-Offensive erscheint die zweite Missions-CD zum Echtzeit-Schwergewicht **Total Annihilation**. Jede der 100 neuen Missionen von **Battle Tactics** können Sie direkt anwählen und ohne weiteres zwischen Abendbrot und Tagesschau durchzocken: Auch der längste Einsatz dauert kaum eine Stunde.

Die Missionen sind in Kampagnen eingeteilt und nach Spieldauer geordnet. Vor jeder stellt Ihnen das Programm eine bestimmte Taktik für den im Level vorherrschenden Einheitentyp vor, was das Addon auch als Trainingsrunde für Multiplayer-Partien tauglich macht. Zusätzlich gibt's vier neue Einheiten und sechs weitere Mehrspieler-Karten. GUN

Gunnar Lott

Strategie-Snack

Cavedog hat seinem Vorzeigespiel eine neue Seite abgewonnen. Kurzeinsätze mit vorgegebenen Truppen gab es in T.A. bislang nur wenige. Die große Zahl der Schlachten sorgt trotz schnell durchgespielter Missionen für ein faires Preis-Leistungsverhältnis. Der Trainingsaspekt gibt dem Ganzen eine besondere Würze – nach jedem Level beherrsche ich eine neue Taktik und bin einen Schritt näher am Meisterstrategen.



T.A. Battle Tactics

Genre:	Echtzeitstrategie-Addon	Hersteller:	Cavedog
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 35 Mark	Festplatte:	ca. 25 bis 190 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

86% Spielspass

100 kurzweilige Mini-Missionen.

Krieg für den Frieden

Wargames

Verwirrte Roboter gegen dümmliche Klone – in der nahen Zukunft proben Computerexperten den 3. Weltkrieg.

WOPR-Truppen und NORAD-Panzer bekämpfen sich am Strand.

Der ehemalige Hacker David aus dem Teenie-Thriller Wargames hat die Seiten gewechselt. Inzwischen entwickelt er Kriegsstrategien für das NORAD (North American Aerospace Defense Center). Das ist auch bitter nötig, denn der Militärcomputer WOPR will alle Kriege beenden, indem er die Menschheit mit seinen Roboterstreitkräften auslöscht.

Hack & Slay

Sie übernehmen die Rolle eines Internet-Freaks, der surfend in Davids Kampfszenarios gerät und darin herumexperimentiert. In altbekannter Echtzeitstrategie-Manier kommandieren Sie entweder die geklonten NORAD-Soldaten oder die Roboter und Mechs von WOPR. In Ihrer Basis generieren Sie neue Streitkräfte, per Luftbrücke werden Sie mit schwerem Kriegsgerät versorgt. Neben den Einheiten zu Lande, zur See und in der Luft unterstehen Ihnen auch Hacker. Die können aus feindlichen Computern Informationen abzapfen und Geld aufs eigene Konto transferieren. Zusammen befehligen beide Seiten 50 verschiedene Einheiten. Abgesehen vom spionierenden und kämpfenden Personal gehören dazu auch Transporter, Baufahrzeuge und Aufklärungssonden.


Vier WOPR-Mechs hält kein Gebäude lange stand.

Die ganze Welt in 3D

Ihre Truppen marschieren durch 30 Szenarios auf der ganzen Welt. So kämpfen Sie sich in Tschechien durch kleine, verschlafene Bergdörfer, und in Mittelamerika hinterlassen Ihre Roboter Spuren im Sandstrand. Die unterschiedlichen Geländearten haben Auswirkungen auf die Bewegungsgeschwindigkeit und die Treffsicherheit Ihrer Truppen. Hügel und Wälder sind für Hinterhalte geeignet. Zur besseren Übersicht können Sie die 3D-Karten drehen und zoomen. Im Multiplayer-Modus kämpfen Sie gegen bis zu drei Mitspieler. Da bieten sich Bündnisse an, letztendlich darf es aber nur einen Überlebenden geben. AN

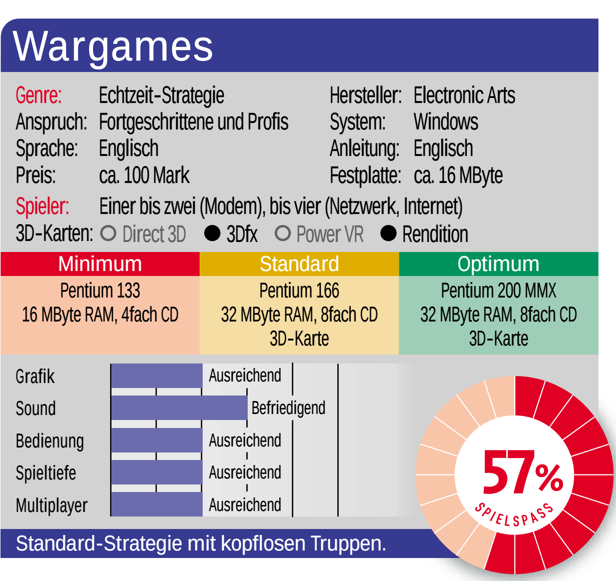
Andi Neuenkirchen



Zu blöd zum Schießen

Daß die WOPR-Kriegsmaschinen bei ihrer überlegenen Feuerkraft Nachteile hinsichtlich Intelligenz und Manövrierfähigkeit haben, kann ich ja noch verstehen. Aber daß sie sich gleich dermaßen blöd im Weg stehen müssen, ist dann doch seltsam. »Zum Glück« kommen die NORAD-Klone keineswegs viel klüger daher. Oft vergessen sie, auf Feinde in unmittelbarer Nähe zu schießen. Außerdem rücken sie beim gemeinsamen Marschieren so dicht zusammen, daß man kaum sagen kann, aus wie vielen Mitgliedern eine Gruppe besteht.

Ansatzweise gelungen ist die Einbeziehung der verschiedenen Geländearten und Landschaften. Leider sind letztere äußerst lieblos gestaltet. Nur selten finden sich auf den tristen, dreidimensionalen Karten wirkliche Sehenswürdigkeiten.



Wargames

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 16 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

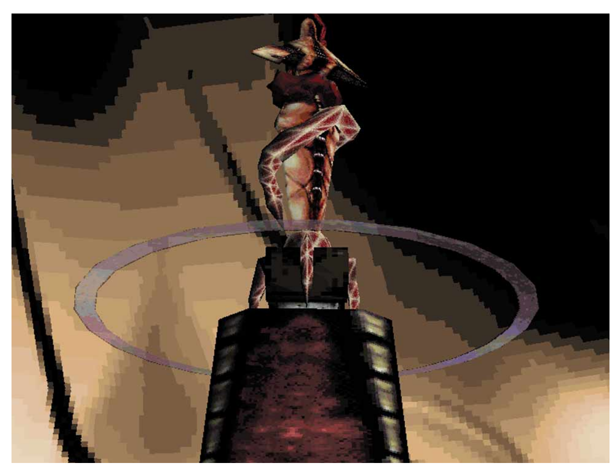
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

57% Spielspass

Standard-Strategie mit kopflosen Truppen.

Sentinel Returns

Der böse Blick des Hügel-Herrschers.



Gleich hat unser kleiner Roboter den großen Sentinel erreicht.

Von der Spitze eines Hügels aus regiert der Sentinel ein abstraktes Felsenreich und stiehlt allem Leben die Energie. Als Geisterwesen müssen Sie den Hügel hinauf gelangen, um ihn aufzusaugen, bevor er das mit Ihnen tut. Zur Fortbewegung produzieren Sie Roboterhüllen, in die Ihr Geist einfährt. Wollen Sie auf die nächste Ebene, fabrizieren Sie zuerst eine Kiste, auf die Sie dann Ihren Roboter stellen. Die nötige Energie bringt das Aufsaugen baumähnlicher Gewächse. Ständige Positionswechsel sind lebenswichtig – der Sentinel dreht sich unentwegt um die eigene Achse, und wenn er Sie erspäht, ist es aus. Nach jedem Sieg geht's in einen weiteren der 666 Levels. AN

Andi Neuenkirchen

Lila Pausen

Nach anfänglichen Verständnisschwierigkeiten ist die bizarre Kiste-Roboter-Reinschlüpfen-Routine schnell verinnerlicht, und mir erschließt sich eine bunte Welt nach der anderen. Je nach Farbe erinnern die Levels mal an expressionistische Gruselfilme, mal fühle ich mich wie in einer Milka-Werbung des nächsten Jahrtausends.

Für mehr als eine lila Pause reicht's leider nicht: Auf Dauer sind Leveldesign und Spielinhalt zu variationsarm.

Sentinel Returns

Genre:	Denkspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis fünf (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

52% Spielspass

Gipfelstürmen ohne Abwechslung.

Darklords Rising

Deluxe-Version von Warlords 3.



Die Städteeroberungen warten mit drei Auflösungen bis 1024x768 auf.

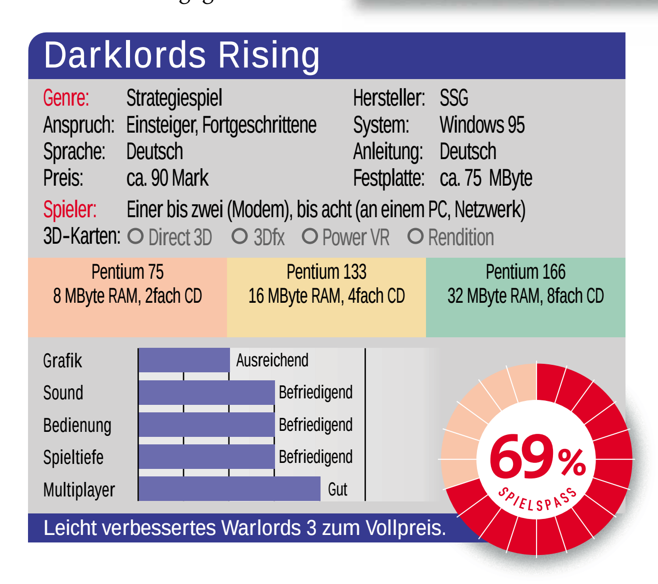
Ein Jahr nach Warlords 3 erscheint mit Darklords Rising eine bessere Missions-CD zum Vollpreis. Einmal mehr ziehen Sie mit Helden aus, Truppen zu rekrutieren, Quests zu erfüllen und Städte zu erobern. Geboten werden zwölf neue Szenarios und vier Kampagnen; in einer verhelfen Sie Lord Bane, Oberbösewicht von Warlords 1, zu neuer Schattenglorie. Fünf weitere Heldentypen machen sich ebenso zurückhaltend bemerkbar wie die leicht verbesserte Gegner-Intelligenz. Multiplayer-Fans freuen sich über die Spielmodi »Flaggenfang« sowie »Nord gegen Süd«. Außerdem gibt's noch einen Landkarten-, Armee- und Kampagneneditor. LA

Jörg Langer

Aufguß Nr. 3

Meine einst große Begeisterung fürs Spielprinzip kühlt immer stärker ab. Nach wie vor artet jede Partie in Arbeit aus, noch immer sind die Kämpfe zu zufällig. Es gibt so viele Truppen und Artefakte, daß ich weniger auf genaue Planung als auf Einheiten-Massen setze.

Für Fans ist Darklords Rising natürlich geeignet. Aber auch für Leute, die noch kein Warlords ihr Eigen nennen und Lust haben auf unkompliziert Fantasy-Schlachten.



Darklords Rising

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	SSG
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 75 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (an einem PC, Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

69% Spielspass

Leicht verbessertes Warlords 3 zum Vollpreis.

Sport

Michael Galuschka



Seit Jahren verhilft ein junger Mann aus Kerpen mit ausgeprägtem Kinn Deutschlands Autofahrern zu mehr Selbstbewußtsein. Nach seinen drei Siegen in Folge hat Schumi sogar wieder Chancen auf den Titel – und beschert RTL ständig neue Rekord-Einschaltquoten. Schön, daß sich passend zu diesem neuerlichen Boom auch auf dem Softwaresektor allerhand in dieser Richtung tut: **Johnny Herbert´s GP Championship 98** ist ein solides Rennspiel, das wie sein Namensgeber im oberen Mittelfeld mitfährt, aber nicht an die Spitze herankommt.

Voraussichtlich schon nächsten Monat läßt Sierra mit **GP Legends** wieder die alten Zeiten aufleben, als F1-Piloten noch echte Haudegen waren. Im Herbst steht schließlich der zweite Teil von **F1 Racing Simulation** an – in unseren Previews können sie schon mal den ersten Duft von Benzin und verbranntem Gummi schnuppern.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	1/98	89%
4	FIFA 98	Sportspiel	1/98	88%
5	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
12	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
13	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
14	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
15	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
16	Bleifuss Rally	Rennspiel	1/98	79%
17	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
18	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
19	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
20	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%
21	Honda Castrol Superbike	Rennspiel	8/98	76%
22	NBA Live '98	Sportspiel	1/98	76%
23	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	6/98	76%
24	Powerboat Racing	Rennspiel	3/98	76%
25	Moto Racer	Rennspiel	-	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Tests

Brennball mit Schläger

MS Baseball 3D 1998 Edition

Gut geworfen ist besser als mittelmäßig geschlagen – Baseball 3D berücksichtigt alle Aspekte des amerikanischen Lieblingssports.

Suchen Sie nach der deutschen WM-Blamage ein neues sportliches Interessensgebiet? Dann spähen Sie doch mal über den Ozean. Dort vergnügen sich die Amis mit einer Art Brennball nebst Holzschläger, Baseball genannt. Dank der '98er Edition von Microsofts **Baseball 3D** haben Sie nun die Gelegenheit, den amerikanischen Volkssport Nummer 1 am heimischen PC zu praktizieren.



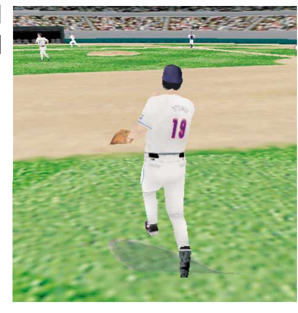
Andi Neuenkirchen



Homerun

Für sieben Innings lagen meine Houston Astros in Führung, und ausgerechnet kurz vor Schluß ziehen die Tampa Bay Devil Rays gleich. Jetzt kann mich nur noch mein nächster Batter retten. Mit einem Powerswing katapultiert er den Ball tatsächlich in die Zuschauerränge! Das Publikum jubelt frenetisch, und die Devil Rays lassen die Köpfe hängen.

Die flüssige Grafik, der satte Sound und die stets sinnvollen Kamerawinkel sorgen für eine authentische Atmosphäre. Allerdings hätte ich mir mehr Schwierigkeitsgrade gewünscht. Der einfache Modus wird schnell eintönig, und um sich für den Optionen-Overkill der komplexen Variante begeistern zu können, muß man schon ein hundertprozentiger Baseball-Fan sein.



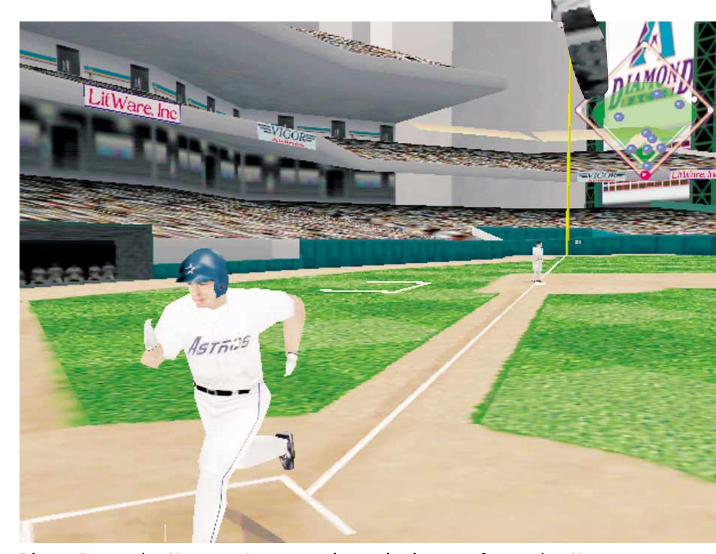
Auf dem Feld wird dem Ball nachgejagt.

Werfen, schlagen, rennen, fangen

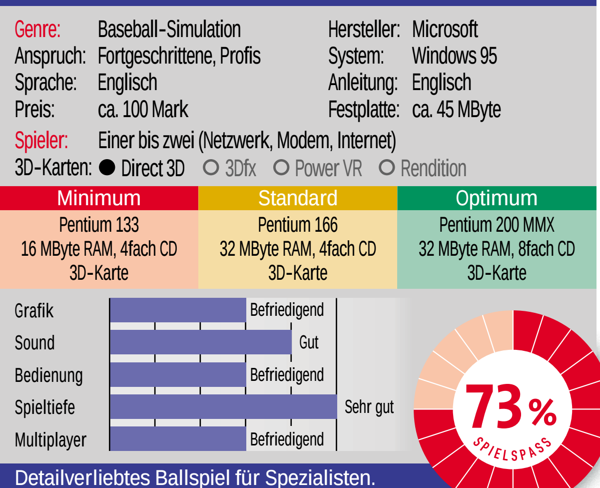
Zunächst haben Sie die Qual der Wahl zwischen 30 Mannschaften mit insgesamt 800 Spielern. Das Team des Computergegners bestimmen ebenfalls Sie. Gespielt wird über ein bis neun Innings. In der ersten Hälfte ist jeweils Ihre Mannschaft auf dem Feld. Ihr Pitcher wirft den Ball, den der Batter der gegnerischen Mannschaft gekonnt wegbolzt. Der Rest Ihres Teams versucht den harten Ball wieder zu fangen, bevor der Batter rennend das nächste Base erreicht oder gar das gesamte Feld umrundet hat und damit punktet. In der zweiten Hälfte des Innings sind Sie mit Schlagen und Rennen dran.

Handlungsfreiraum

Wahlweise entscheiden Sie nur zwischen verschiedenen Wurf- und Schlagtechniken oder nehmen nahezu alles in die eigene Hand: die Richtung des Wurfs, die Steuerung der Fänger und das Laufen von Base zu Base. Sogar die Mannschaftsaufstellung bleibt Ihnen überlassen. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler erschließen sich einem allerdings erst nach etlichen Spielen oder durch erschöpfendes Fachwissen. AN



Dieser Batter der Houston Astros punktet mit einem aufregenden Homerun.



Microsoft Baseball 3D

Genre:	Baseball-Simulation	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 45 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk, Modem, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

73% Spielspass

Detailverliebtes Ballspiel für Spezialisten.

Wenn Herbert vor mir herfährt

Johnny Herbert's Grand Prix 1998

Unter dem Namen von Rennfahrer Herbert startet eine Formel-1-Simulation den Angriff auf die Spitze.

Der Formel-1-Fangemeinde ist Johnny Herbert kein Unbekannter: Meistens vorne mit dabei, schafft er es doch nur gelegentlich aufs Treppchen. Abseits des Medienrummels scheint er Zeit genug zu haben, um den Entwicklern von Midas Interactive unter die Arme zu greifen – neben seinem Namen floß angeblich auch sein geballtes Know-how ins F1-Rennspiel Grand Prix Championship 1998 ein.



Die Karosserie der Rennwagen glänzt mit Spiegeleffekten.

Namenlose Teams

Mangels aktueller FIA-Lizenz ist Herbert auch der einzige Profi, dessen Name sich in der Teamliste findet. Alle anderen Fahrer können Sie mit wenig Aufwand selbst benennen. Bevor Sie auf einer von 15 WM-Strecken Gas geben, passen Sie in übersichtlichen Menüs die Einstellungen Ihrem Können an. Mit der Wahl einer von sechs Schwierigkeitsstufen schalten Sie Details wie Reifenabnutzung oder Motorüberhitzung ein. Trotz optionaler Hilfefunktion erfordert das Spiel viel fahrerisches Können. Die KI-Piloten rasen selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad praktisch fehlerfrei, so daß Sie anfangs gerade noch die Heckflügel am Horizont verschwinden sehen. Ein einziger Schnitzer kostet nicht selten das ganze Rennen. Nur durch hartes Training erobern Sie sich einen Platz im Spitzenfeld.



In der Cockpitperspektive nimmt der eigene Wagen viel Raum ein.

Glanz und Elend

Einzige grafische Besonderheit sind schicke Spiegeleffekte auf dem Lack der Formel-1-Wagen. Eine nette Idee, die aber während des Rennens kaum auffällt. Auf Wunsch taucht das Programm die Piste in dezenten Nebel; damit ist die Palette der Umweltbedingungen auch schon erschöpft. Die Geräuschkulisse beschränkt sich auf das Dröhnen der Motoren. Um im Rennen noch einige Zehntelsekunden rauszuholen, können Sie ihren Wagen für jede Strecke speziell tunen. CS

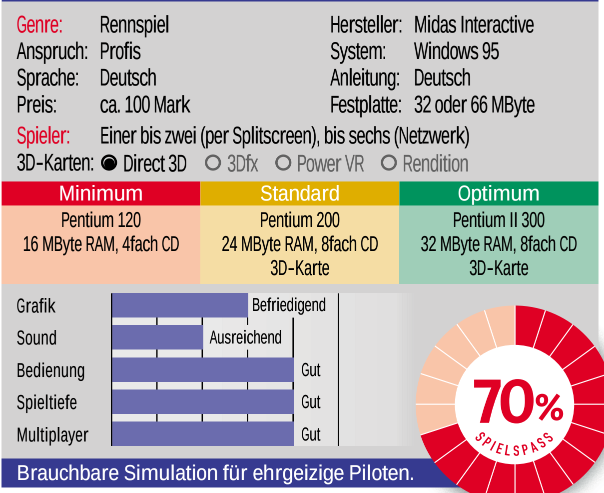
Christian Schmidt



Vom Profi für Profis

Der Pressetext verrät, Johnny Herbert persönlich habe dem Spiel das Prädikat »besonders realistisch« gegeben. Wenn Johnny das sagt, muß ja was dran sein; doch leider geht die Authentizität auf Kosten der Spielbarkeit.

Supergute Gegner und Dreher bei jedem Lenkfehler mögen ja realitätsnah sein, treiben Hobby-Rasern aber schnell Tränen in die Augen. Ernsthafte Simulationsfreunde fühlen sich gefordert, auch wenn andere Rennspiele mehr Details und bessere Grafik besitzen. Sollten Sie die sonstigen Formel-1-Simulationen schon aus dem Effeff kennen, ist Johnny Herbert's Grand Prix sicher einen Blick wert.



Johnny Herbert's Grand Prix 1998

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Midas Interactive
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	32 oder 66 MByte

Spieler: Einer bis zwei (per Splitscreen), bis sechs (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 24 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

70% Spielspass

Brauchbare Simulation für ehrgeizige Piloten.

Simulationen

Michael Schnelle



Diesen Monat könnte man glatt zur Saure-Gurken-Zeit erklären, denn aktuelle Simulationen sind rar gesät. Doch wenn schon nichts Neues kommt, kann man immer noch auf Bewährtes zurückgreifen. Wie wär's zum Beispiel mit zwei Flugsimulationen aus dem **Star Wars**-Universum? **X-Wing** und **TIE Fighter** gehörten zu ihrer Zeit zur Crème de la Crème des Genres. 3D-beschleunigt und mit allen Erweiterungen im selben Pack lassen sie noch heute manches Schmalspur-Weltraumspiel alt aussehen.

Doch auch wenn Sie nicht ganz so weit in der Software-Historie zurückgehen möchten, gibt es diesen Monat etwas für Sie zu tun. Denn die Zusatzeinsätze zu DIDs **F-22 ADF** brauchen sich hinter den Originalmissionen nicht zu verstecken.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
5	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
6	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
7	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
8	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
9	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
10	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
11	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
12	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
13	Hind	Flugsimulation	-	84%
14	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
15	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
16	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
17	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
18	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
19	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
20	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
21	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	Pro Pilot	Flugsimulation	8/98	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.

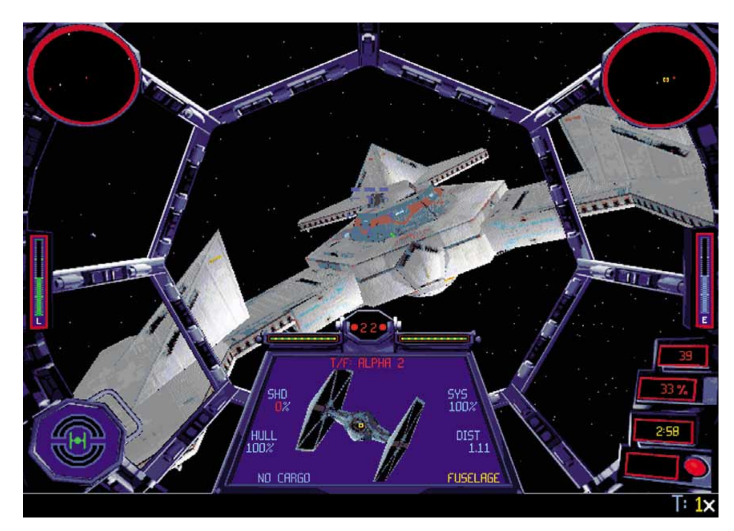
Inhalt

Tests

Krieg der Sterne ohne Ende

X-Wing Collector Series

Lucas Arts betreibt Museumspflege und steckt zwei Klassiker nebst Addons ins neue Direct3D-Gewand.



Mit D3D fliegt es sich auf der dunklen Seite der Macht schöner (TIE Fighter).

Tief in den LucasArts-Archiven schlummern einige Software-Perlen, die es neu zu entdecken gilt. Für die Collector Series haben die Mannen von George Lucas' Spielefirma ihre Parade-Weltraumspiele X-Wing und TIE Fighter Direct3D-verschönert und unter Windows 95 lauffähig gemacht.

TIE Fighter Collectors Edition

Bereits 1994 durften Sie bei TIE Fighter auf der dunklen Seite der Macht mit insgesamt sieben Raumjägern gegen die Rebellen anfliegen. Die komplexe Steuerung setzt fliegerisches Können vor reinrassige Action. TIE Fighter verfügte erstmals über die automatische Anpassung der eigenen Fluggeschwindigkeit an die des Gegners. Das Erweiterungsset ist übrigens in der Collector Series enthalten, wodurch insgesamt 100 Missionen verfügbar werden.

Die Direct3D-Kur bemerkt man vor allem an den geglätteten und gefilterten Texturen der Raumschiffe. Weder die Explosionseffekte noch die simpel gestalteten Cockpits wurden verändert.

X-Wing Collectors Edition

X-Wing war 1992 der erste Star Wars-Flugsimulator von LucasArts. Hier fliegen Sie 120 Missionen auf der Seite der Rebellen in A-, Y-, B- und natürlich in den namensgebenden X-Wings. Die Missionen sind ein gutes Stück komplexer als in TIE Fighter und weniger übersichtlich. Dafür haben die Entwickler die praktische Geschwindigkeitsanpassung an den Gegner nachträglich auch ins Urprogramm eingebaut. Wiederum macht sich die 3D-Beschleunigung nur an den verbesserten Texturen der Raumschiffe bemerkbar.

X-Wing vs. TIE: Flight School

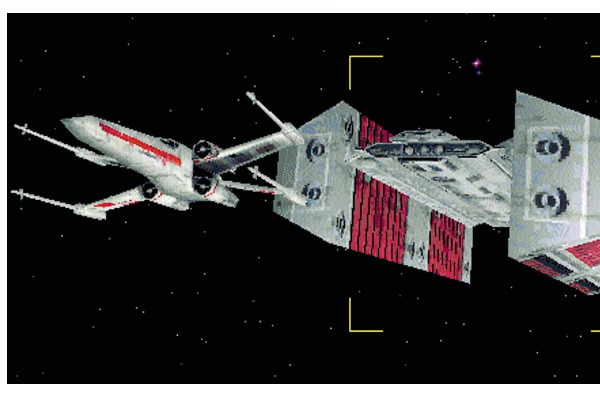
Eher eine Demoversion ist die abgespeckte Flight-School-Edition von X-Wing vs. TIE Fighter. Die 14 langweiligen Missionen und der eingeschränkte Multiplayermodus, der nicht mit der Vollversion kompatibel ist, sind schlicht und einfach überflüssig. MIC

Mick Schnelle

Immer noch gut

Nun düsen auch X-Wing und TIE Fighter endlich 3D-verschönert durch das All. Mit aktuellen Highlights wie Prophecy oder Freespace kann aber auch die getunte Optik bei weitem nicht mithalten.

Der angestaubten MIDI-Musik hätte eine Frischzellenkur ebenfalls gutgetan. Wieso benutzen die beiden Oldie-Simulationen nicht die mitgelieferten Audiotracks von X-Wing vs. TIE Fighter? Dennoch, sowohl X-Wing als auch TIE Fighter sind immer noch gute Weltraumsimulationen. Besitzer der alten Collectors-Editionen sollten sich trotzdem überlegen, ob die gelinde verbesserte Optik den Neukauf rechtfertigt.



Von außen betrachtet machen sich die neuen Texturen am ehesten bemerkbar (X-Wing).

X-Wing Collector Series

Preis:	ca. 90 Mark	Hersteller:	Lucas Arts
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
System:	Windows 95	Festplatte:	Ab 25 MByte
Hardware:	Pentium 90, 16 MByte RAM, 2fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
TIE Fighter Collectors Edition	Weltraumspiel	Gut
X-Wing Collectors Edition	Weltraumspiel	Befriedigend
XvT: Flight School	Weltraumspiel	Ausreichend

Zusammenfassung: Obwohl sowohl X-Wing als auch TIE Fighter schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, machen beide noch Spaß. Vernachlässigt man die Schmalspurversion von X-Wing vs. TIE Fighter, erwarten Sie rund 220 sehr knifflige und fordernde Einsätze.

74%

Zwei in Ehren ergraute Weltraum-Klassiker.

Dienstzeit-Verlängerung

F-22 ADF Red Sea Operations

Drei Dutzend Missionen lang kämpfen Sie erneut mit Ihrer F-22 um die Luftüberlegenheit am Roten Meer.

Um die Simulationsexperten von DID ist es seit der Veröffentlichung von **F-22 ADF** vor gut einem halben Jahr still geworden. Kein Wunder, denn die Engländer werkeln mit Hochdruck am Kampagnengenerator **Total Air War** für Ihren Paradeflieger. Doch bis zur geplanten Veröffentlichung im Herbst brauchen Sie Ihre F-22 nicht im Schrank verstauben zu lassen. Von Sim Tech kommen mit **Red Sea Operations** vier nagelneue Kampagnen rund um den Stealth-Jäger.

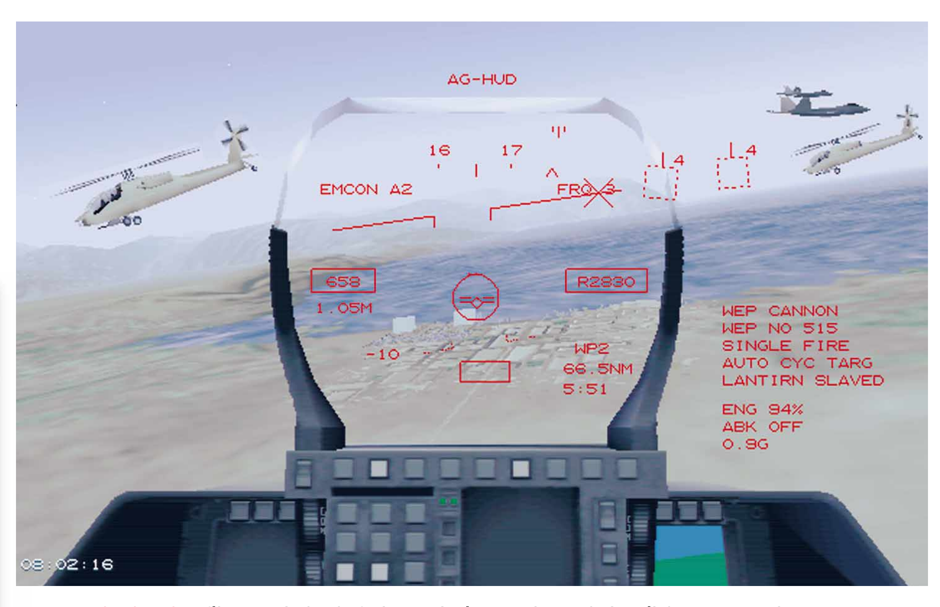
Mick Schnelle



Missionen, die sich lohnen

Red Sea Operations ist genau das, was auf der Packung steht: Eine Expansions-CD – nicht mehr, nicht weniger. Die 36 Missionen bieten für jeden Geschmack etwas und werden auch geübte Piloten auf Wochen hinaus beschäftigen.

Schade nur, daß alle Einsätze immer noch im selben Szenario stattfinden. Zumindest ein landschaftlich neues Fluggebiet wäre nicht zuviel verlangt gewesen. Da mir die Missionen aber mehr Spaß als die Einsätze im Hauptprogramm gemacht haben, sei dieses kleine Manko verziehen.



Unsere Hubschrauber fliegen mit den befreiten Geiseln zurück zum heimatlichen Stützpunkt.

Blutrotes Meer

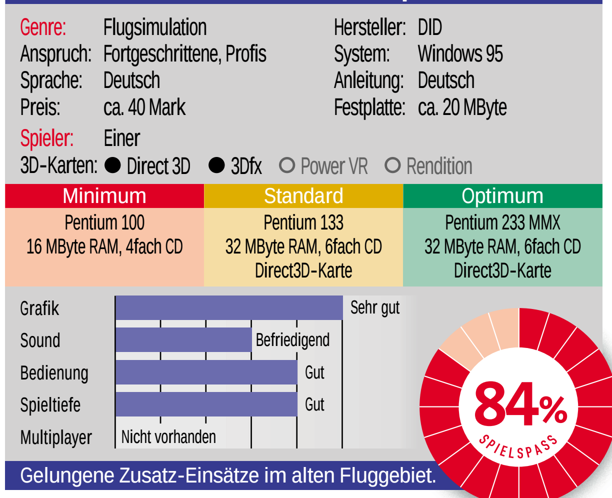
Die Region am Roten Meer ist nach wie vor ein von Unruhen gebeutelter Krisenherd. Als US-Pilot müssen Sie mal auf sudanesischer Seite Äthiopien bekämpfen, dann wieder zusammen mit den Ägyptern gegen sudanesischen Luftraum vorgehen. Gleich zweimal verschlägt es Sie in eine Koalition mit Saudi Arabien gegen den Jemen. Insgesamt erwarten Sie 36 Einsätze, die Sie, anders als im Hauptprogramm, alle auch einzeln anwählen dürfen.

Geiselbefreiung

Während das Attentat auf eine Präsidentenlimousine eher Action-Piloten anspricht, erfordert die Unterstützung von Transporthubschraubern bei einer Geiselbefreiung mehr Planung. Natürlich warten auch wieder Einsätze, die Sie von einer Karte aus befehligen können. MIC



Der F-22 geht der Sprit aus, weshalb wir sie zum Auftanken zurückschicken.



F-22 ADF Red Sea Operations

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	DID
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 20 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

84% Spielspass

Gelungene Zusatz-Einsätze im alten Fluggebiet.

Adventures

Martin Deppe



Beinahe alle Spiele erscheinen in einer übersetzten Fassung auf dem deutschen Markt – meist zeitgleich mit oder etwas später als die Originalversion. Viele Spieler stehen nun mal mit der englischen Sprache auf dem Kriegsfuß, vor allem bei genuschelten Slang-Stimmen. Ärgerlich ist's aber, wenn die Übersetzung nur halbherzig erfolgt, wie jetzt mit **Might & Magic 6** oder vor einem halben Jahr bei **Fallout**. Denn gerade Rollenspiele mit ihren Textmengen erfordern einigen Aufwand, um stimmungsvolle Szenarios nicht zu verhohnepipeln.

Daß es auch anders geht, zeigt LucasArts' Adventure **Curse of Monkey Island**: Hier ist die deutsche Version hervorragend gelungen, und die Synchronsprecher passen ohrgenau. Warum klappt das nicht auch bei Rollenspielen?

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	–	88%
4	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
5	Floyd	Adventure	12/97	86%
6	Fallout	Rollenspiel	5/98	85%
7	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
8	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
9	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
10	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	82%
11	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
12	Toonstruck	Adventure	–	81%
13	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
14	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
15	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
16	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
17	Leisure Suit Larry 7	Adventure	–	78%
18	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
19	Space Bar	Adventure	10/97	76%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
22	Last Express	Adventure	–	75%
23	Atlantis	Adventure	–	74%
24	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
25	Sanitarium	Adventure	8/98	73%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

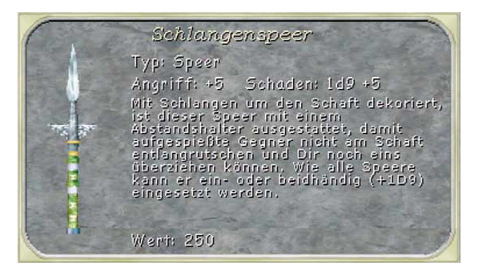
Tests

Profi-Rollenspiel jetzt auf Deutsch

Might & Magic 6 Deutsche Version

Seit seinem Erscheinen heftig umstrittene Rollenspiel-Epos Might & Magic 6 ist nun in deutscher Version zu haben.

Kaum ein Computerspiel-Genre schreit so nach Übersetzung wie die Gattung der textreichen Rollenspiele. Das umfangreiche Might & Magic 6 erscheint zur Freude einheimischer Abenteurer nun komplett eingedeutscht.



Beschreibungen wie diese sind ordentlich gelungen.

Christian Schmidt



Das geht besser

Ich mag die Might & Magic-Reihe und erfreute mich bislang gerne an dem unkomplizierten Entdeckerdasein. Um so mehr ärgert es mich nun, daß die Dolmetscher seit den schwach übersetzten Vorgängern offenbar kaum dazugelernt haben. Schon die geschriebenen Texte sind nicht immer einwandfrei eingedeutscht. Besonders die Umsetzung der Sprachausgabe scheint aber aus Laienhand zu stammen. Die Sprachfetzen während des Spiels klingen fast alle unfreiwillig komisch – eine Todsünde in einem atmosphärischen Rollenspiel.

Trotzdem schiebe ich für einige Stunden unkompliziertes Forschen und Kämpfen immer wieder die CD ins Laufwerk. Da das Erscheinen der deutschen Version gerade in eine Rollenspiel-Flaute fällt, können erfahrene Spieler durchaus zugreifen.

Viel Feind, viel Ehr'

Der jüngste Teil der traditionsreichen Saga hält an den bewährten Stärken fest. Die liegen in erster Linie in der Quantität: Über die riesige Spielwelt verteilen sich zahlreiche Charaktere, Unmengen von Gegenständen und vor allem eine wahre Flut von Monstern. Die beeindruckende Vielfalt kaschiert allerdings den wenig abwechslungsreichen Spielablauf. Die Handlung um die Machtkämpfe im Reiche Enroth wird nur gelegentlich weitergesponnen. In der Zwischenzeit erfüllen Sie eine Vielzahl von Aufträgen, die selten über schlichtes »hole X aus Y« hinausgehen. So verbringen Sie die meiste Zeit damit, die Gegend zu erkunden und sich durch Gegnermassen zu schlagen. Trotz des schlichten Spielprinzips sorgt die Vielfalt der Elemente für Abwechslung und langanhaltende Motivation.

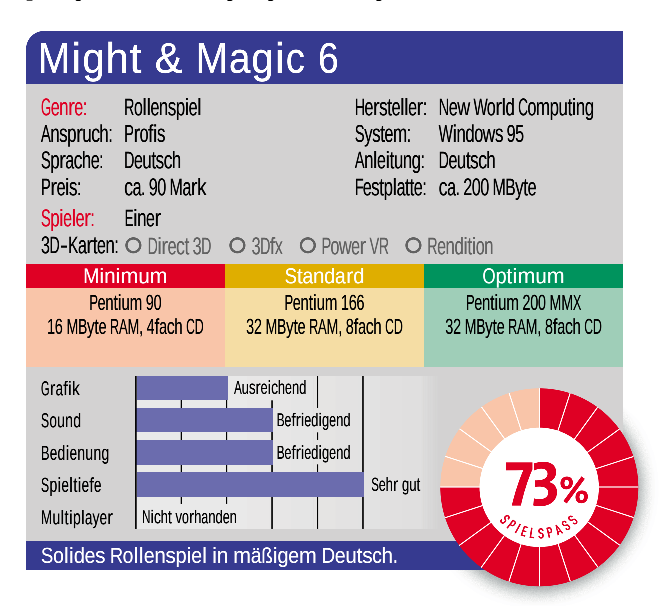
Schwächen beim Schwatzen

Die Texteinblendungen im Spiel wurden erträglich übersetzt. Mißlungen ist dagegen die Sprachausgabe. Die Sprecher sind größtenteils unpassend gewählt und leiern ihre Einzeiler unmotiviert herunter. So begrüßen Ihre Mannen jeden wildfremden Charakter mit »Schön, daß du da bist!« – befremdlich. In den



In den Städten verramscht Ihr Trupp die Beute und wirbt Begleiter an.

spärlichen Videosequenzen will der Ton ebenfalls nicht recht zum Bild passen. Höhen und Tiefen gibt es auch außerhalb des Spiels: Während das Handbuch akzeptabel übersetzt wurde, prangen auf der beigelegten Papierlandkarte noch die englischen Ortsnamen. Der mäßigen Grafik wurden keinerlei kosmetische Verbesserungen spendiert. Ihr Heldentrupp zieht immer noch ruckelnd durch die pixelige Landschaft. CS



Might & Magic 6

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	New World Computing
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

73% Spielspass

Solides Rollenspiel in mäßigem Deutsch.


Die Heldin in Ausgehrüstung.

DER ZEHNTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

In trauter Runde geh'n Orks zugrunde. Oder: In Truhen und Kisten mag Böses nisten.

Wie sieht der typische UO-Spieler aus? Er ist männlich, zwischen 20 und 30, Nichtraucher (52%), und wegen seiner UO-Sucht hing schon mal der Haussegen schief. Denn er versetzt sich per Pentium pro Woche 25 Stunden oder länger nach Brittania. Dort spielt er mehrere Rollen und hat mindestens einen »Mord« auf dem Konto. Daneben surft er, auch vom Arbeitsplatz aus, die UO-Fanpages ab, von denen etliche in regelmäßigen Umfragen (je bis zu 300 Teilnehmer) solche und ähnliche Daten erheben.


Bombenleger verminen Kisten, um die Opfer gefahrlos fleddern zu können.

Belle Star's Diary

Weggefährten

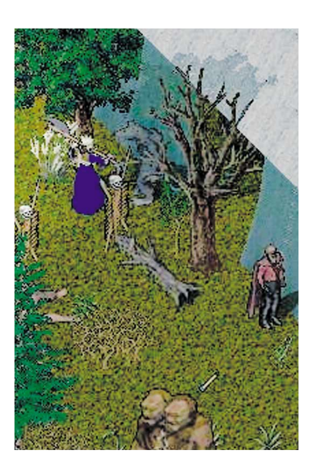
Wenn unvermittelt im dunklen Wald mein Name ertönt, trete ich hinter einen Baum oder verberge mich im Schatten, bis ich weiß, wer da ruft. Doch im Moment hatte ich ja nichts zu verlieren, nur den Adler, den ich verfolgte. Und da die Wälder um Yew voller Heiler stecken, siegte die Neugier: Ich ging unbesorgt den drei Fremden entgegen.

Der Rufer stellte sich als Lord Sascha Biermanns aus Trinsic vor und erzählte zu meinem Erstaunen, daß er in der Stadt von mir gehört hatte. Als er mich einlud, mit ihm und seinen Begleitern auf eine große Orkjagd zu gehen, nahm ich mit Freuden an. Ein paar Grünhäute würden mir Rüstung, Waffen und obendrein bare Münzen bescheren. Fürs erste liehen mir jedoch meine neuen Gefährten alles Nötige.

Bombige Jagd

Im grünen Tal, in das Sascha uns führte, gab es in der Tat mehr Orks, als ich je zuvor auf einem Flecken gesehen hatte. Wir stürzten uns mit »Hurra« in die Schlacht, und bald verfügte ich wieder über eine eigene Brünne, ein gutes Schwert und einen magischen Schild. Da sich mein Mit-Trinsicer außerdem als besonnener Kämpfer und fairer Jagdpartner erwies, war ich gerne bereit, ihn Tags darauf am selben Ort wieder zu treffen.

Anderntags traf ich etwas vor der verabredeten Stunde ein. Da ich mich allein nicht an die meist in Gruppen lauernden Orks wagen wollte, vertrieb ich mir das Warten mit den Holz- und Eisentruhen voller Beute. Tatsächlich fand ich etliches Gold und einige Juwelen. Vergnügt ging ich daran, eine besonders vielversprechende Kiste aufzubrechen. Ein lauter Knall – mit dröhnendem Schädel fand ich mich einmal mehr in der Geisterwelt wieder.


Orc Valley ist ein Paradies für beutesuchende Glücksritter.

Ladylike

Eine vornehm gekleidete Dame klärte mich auf, daß hinterhältige Fallensteller oft die Truhen verminten. Dann könnten sie die Opfer ohne Mühe oder Gefahren fleddern. Sie wies mir auch den Weg zum nächsten Heiler und versprach, auf meine Habe aufzupassen. Als ich wiedererweckt zu meinem Leichnam zurückkam, fand ich dort die treue Lady Corinna wirklich noch vor, und in ihrer Obhut mein ganzes Vermögen. Ich dankte artig und begann, mich wieder mit Stiefeln, Ringhemd und Hellebarde zu rüsten. CG

(wird fortgesetzt)

Budget

Charles Glimm



Viele Neuzugänge verzeichnet unsere Budget-Rubrik diesen Monat. **Panzer General 3D** schafft sogar den Sprung in unsere Hitliste. Die komplexen Materialschlachten präsentieren sich in Teil 3 nicht mehr aus der flachen Draufsicht, sondern wurden in wunderschöne Landschaften verlegt. Die einzige Compilation im Testfeld setzt auf Masse: **Hallo 2** enthält neben wenigen tauglichen Oldies Unmengen an Schrott.

Außerdem lohnt sich ein Blick auf unsere verbesserte Budget-Liste. Unter dem Motto »Mehr Information auf einen Blick« erfahren Sie jetzt auch Wertung und Erscheinungsjahr der Spiele, sowie die GameStar-Ausgabe, in der ein entsprechender Test zu lesen war.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
2	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
3	Total Heaven	Europress	7/98	88%
4	Megapak 7	Koch Media	-	87%
5	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
6	Civilization 2/C & C	Virgin	1/98	86%
7	C & C 2: Das Kombinat	Virgin	4/98	86%
8	Megapak 8	Koch Media	12/97	84%
9	3 Mega Games Simulations	Koch Media	3/98	83%
10	Megapak 9	Koch Media	8/98	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Hexen 2	3D-Action	5/98	85%
2	NHL 97	Sportspiel	7/98	85%
3	Floyd	Adventure	7/98	85%
4	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	3/98	84%
5	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	84%
6	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	5/98	83%
7	Discworld 2	Adventure	12/97	83%
8	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
9	Eurofighter 2000	Flugsimulation	1/98	83%
10	Panzer General 3D	Taktikspiel	NEU	82%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Alt, älter, Hallo 2

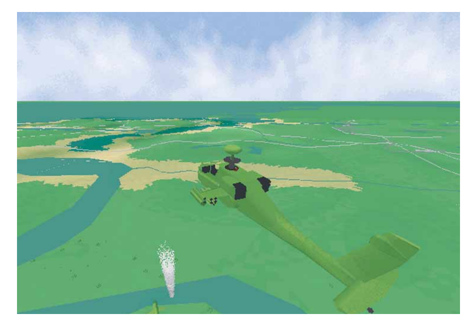
Hallo 2

Gleich 50 dubiose Klassiker hat Prism Leisure reanimiert. Nur wenige der Spiele-Opas sind noch rüstig.



Terra Nova beeindruckte 1996 mit hoher Sichtweite und intelligenten Missionen.

Trotz der großen Anzahl waren wir von den veralteten Spielen der ersten Hallo-Ausgabe nicht sehr begeistert. Und auch der Hallo 2-Schachtel scheint neben 15 CDs ein deutlicher Modergeruch zu entströmen...


Apache Longbow verwendet noch keine Texturen.

Taktik mit Anspruch

Das 3D-Taktik-Actionspiel Terra Nova ist das Highlight der Sammlung. Als Anführer einer kleinen Truppe Soldaten säubern Sie die Planeten des Centauri-Systems von Schmugglern und Kriminellen. In schwerbewaffneten Kampfanzügen stapft Ihr Team durch die Voxel-Landschaften. Blinde Aggression führt jedoch nur selten zum Ziel. Jede Mission erfordert Planung und taktisches Vorgehen. Bemerkenswert sind die weitläufigen Landschaften: Einen Hügel, den Sie am Horizont sehen, können Sie auch wirklich erreichen.

In Ehren ergraut

Drei einstige Perlen der Flugsimulation verstecken sich in der Sammlung. Das Hubschrauber-Spiel Hind war das Glanzlicht des ersten Hallo-Packs. Hallo 2 präsentiert mit Apache Longbow den Vorgänger (!). Nach wie vor überzeugt die grafisch unspektakuläre Simulation durch die dynamische Umgebung und die realistische Flugphysik. In F-16 Fighting Falcon heben Sie mit dem bekannten Jagdflieger ab. Wenn Sie die Steuerung und die Systeme erst einmal beherrschen, können Sie sich in ausgefeilte Einsätze stürzen. Dritter im Bunde ist Tornado, die bislang einzige Simulation des europäischen Kampfjets. Schon allein deshalb ist das grundsolide Programm für Flugexperten einen Blick wert.

Altlasten und Restmüll

Die weiteren 46 Titel des Pakets fallen in der Qualität deutlich ab. In Das Amt müssen Sie sich mit den Sorgen eines bayrischen Dorfchefs herumschlagen, nostalgische Karren laufen bei Oldtimer vom Fließband, und Winzer Deluxe ist trotz seines Alters nicht zum edlen Spiel gereift. Enemy Nations ist ein Abfallprodukt der Echtzeit-Schwemme. Hartgesottene Abenteurer kämpfen in Robinsons Requiem ums Überleben oder im dümmlichen Blondinen-Adventure Bazooka Sue um ihre Beherrschung.

Achtung: Trotz Windows-Menüs handelt es sich bei fast allen Programmen um DOS-Spiele. Die Oldies brauchen meist mehr konventionellen Speicher (unterhalb 640 K), als Win95-Installationen bereitstellen, und laufen auf modernen Rechnern nicht selten zu schnell. CS

Christian Schmidt



...und tschüß!

Schon erstaunlich, welche Relikte Prism Leisure ausgegraben hat. Doch die Zeit steht nicht still, und die undankbare Spieler-Generation von heute wendet sich angesichts pixeliger VGA-Grafik entsetzt modernen 3D-Rennern zu.

Selbst wenn Hallo 2 den Nostalgie-Bonus für sich in Anspruch nehmen wollte – viele der antiken Stücke waren sogar zu ihrer Zeit drittklassig. Falls Sie ein Simulationsfreund mit älterem PC oder einem Faible für ältere Spiele sind, geben Sie die 40 Mark aus. Alle anderen sollten einen großen Bogen um den Hallo-2-Stapel machen.

Hallo 2

Preis: ca. 40 Mark — Hersteller: Prism Leisure
Sprache: Deutsch — Anleitung: Englisch/Deutsch
System: MS-DOS/Windows 95 — Festplatte: ab 1 MByte
Hardware: 486/100, 8 MByte RAM, 2fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Terra Nova	Simulation	Gut
Apache Longbow	Flugsimulation	Befriedigend
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Befriedigend
Tornado	Flugsimulation	Befriedigend
Oldtimer	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
Das Amt	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
Enemy Nations	Echtzeit-Strategie	Ausreichend
Robinsons Requiem	Action-Adventure	Ausreichend
Winzer Deluxe	Wirtschaftssimulation	Mangelhaft
Bazooka Sue	Adventure	Mangelhaft

Zusammenfassung: Um mit den DOS-Spielen etwas anfangen zu können, braucht es schon fast einen 386er. Selbst dann hinterläßt die Auswahl einen schalen Nachgeschmack. 50 Spiele mit Sperrmüll-Flair: Viel Plunder, aber das eine oder andere ist brauchbar.

Sammlung mit abgelaufenem Verfallsdatum.

58%

Carmageddon

Autorennen als Kontaktsport.



Fahrten abseits der Strecke sind bei Carmageddon durchaus legitim.

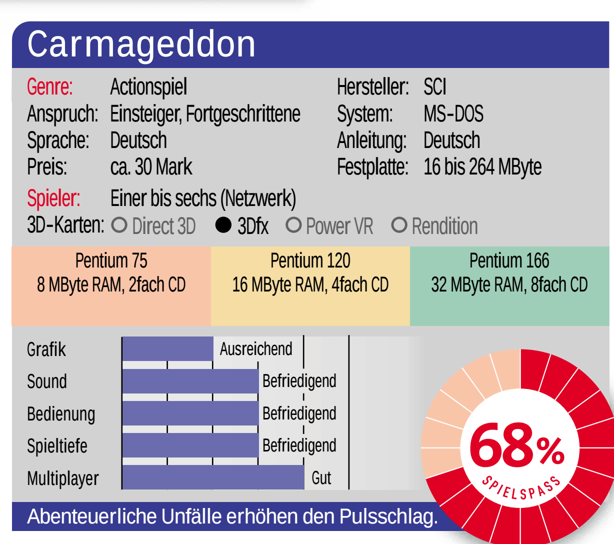
Christian Schmidt

Nicht Fisch, nicht Fleisch

Carmageddon weckt die Urinstinkte frustrierter Autofahrer. Bei den spektakulären Zusammenstößen und Querfeldeinfahrten können sich die aufgestauten Aggressionen gehörig entladen. Und wenn auf dem Zähler gerade die restlichen Sekunden verstreichen, fangen auf der Jagd nach den letzten einsamen Drohnen meine überstrapazierten Nerven gehörig zu flattern an.

Leider sitzt Carmageddon mit seinem Genre-Mix zwischen den Rennsesseln; ernsthafte Piloten nervt die Drohnenjagd abseits der Piste, für Actionspieler andererseits sind fortwährende Karambolagen auf Dauer zu eintönig.

Die Wettfahrten der Zukunft haben nicht mehr viel mit harmlosem Rundendrehen gemein. Auf den weitläufigen Kursen von **Carmageddon** rasen Sie nicht um Plazierungen, sondern gegen die langsam ablaufende Zeit. Wertvolle Bonus-Sekunden gibt's nur auf die brachiale Art: Mit Ihrem schwergepanzerten Vehikel mähen Sie am Straßenrand schwebende Roboterdrohnen nieder oder verursachen gezielte Karambolagen mit den fünf Konkurrenten. Die Zusammenstöße sind schön in Szene gesetzt, auch wenn die Grafik mittlerweile schon etwas veraltet wirkt. CS



Carmageddon

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	SCI
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	16 bis 264 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 75	Pentium 120	Pentium 166
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

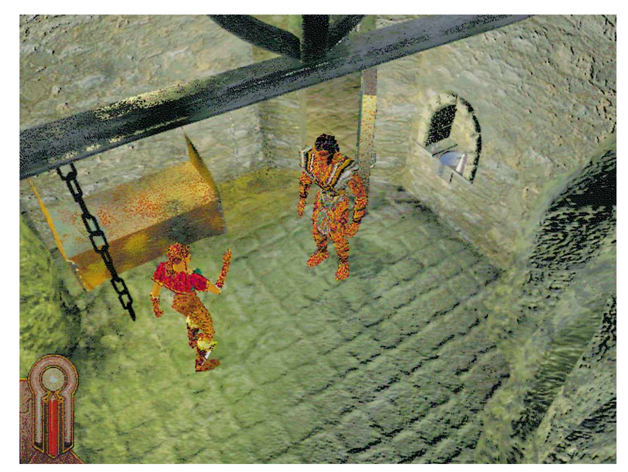
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

68% Spielspass

Abenteuerliche Unfälle erhöhen den Pulsschlag.

Dark Earth

Ein Held trotzt der Dunkelheit.



Der monströse Arkhan befreit seine Freundin aus dem Kerker.

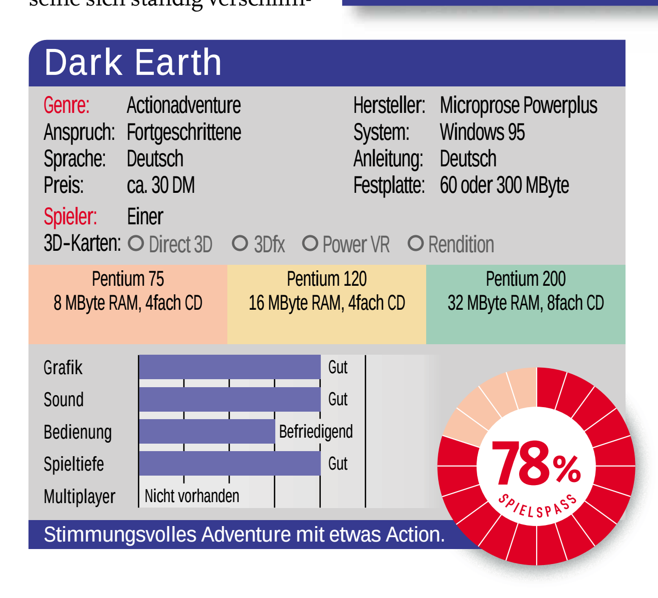
Nach einem Meteoritenhagel ist die Erde der Zukunft eine Wüste in ewiger Nacht; die Menschen leben in Festungsstädten an kleinen Oasen des Lichts. Arkhan, ein Wächter der Stadt Sparta, gerät durch Zufall mit mysteriösen Mächten in Kontakt und mutiert zum Monster. Sie steuern den Helden auf der Suche nach einem Gegenmittel durch stilvolle Schauplätze. Im Kampf gegen die Finsternis lösen Sie klassische Rätsel, sprechen mit Verbündeten und stehen Ihren Mann in zahlreichen Duellen. Fällt Arkhan in den Gefechten, oder wird er durch seine sich ständig verschlimmernde Vergiftung dahingerafft, ist das Abenteuer unversehens zu Ende. CS

Christian Schmidt

Licht & Schatten

Armer Arkhan! Die Story ist so fesselnd und der Tonfall des Helden so leidend, daß ich wirklich Anteil an seinem Schicksal nehme. Leider beschwört Dark Earth nicht nur Stimmung, sondern auch längst vergessen geglaubte Untugenden herauf.

Meinen Fortschritt darf ich nur an seltenen Speicherpunkten sichern; das ist um so ärgerlicher, als das Spiel mit einem Zeitlimit aufwartet. Wegen der Atmosphäre ist Dark Earth trotzdem empfehlenswert.



Dark Earth

Genre:	Actionadventure	Hersteller:	Microprose Powerplus
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 DM	Festplatte:	60 oder 300 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 75	Pentium 120	Pentium 200
8 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

78% Spielspass

Stimmungsvolles Adventure mit etwas Action.

Formel 1

Im Rausch der Geschwindigkeit.



Die rasante 3Dfx-Grafik kann auch heute noch überzeugen.

Schnell in den Flitzer, schnell auf die Piste – **Formel 1** schickt Sie ohne viel Vorarbeit ins Renngetümmel. Um Wagentuning müssen Sie sich keine großen Gedanken machen. Auch Einsteiger beherrschen die Boliden schnell und drehen unbeschwert ihre Runden. Ihren Lieblingsfahrer können Sie aus einem von 13 Teams picken und auf 17 WM-Strecken Gas geben lassen. Die Saisondaten basieren auf dem Stand von 1995; dementsprechend rast also Michael Schumacher noch in einem Benetton-Ford über die Ziellinie. Die Computergegner folgen meist ohne Rücksicht auf Verluste der Ideallinie; Formel-1-untypisches Geschiebe ist damit vorprogrammiert. CS

Christian Schmidt

Ohne Tiefgang

Mit dem Realismus nimmt es Formel 1 nicht ganz so genau. Die 700-PS-Flitzer steuern sich wie Go-Karts und sind ohne größere Probleme auf der Bahn zu halten – was das Spiel arg in Richtung Action drängt, dem Fahrvergnügen aber deswegen nicht abträglich ist.

Fans des Rennsports, denen unkompliziertes Rundendrehen lieber ist als eine detailgenaue Simulation, liegen mit Formel 1 genau richtig.

Formel 1

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 45 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Pentium 100	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM, 2fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

71% SPIELSPASS

Wenig Simulation, viel Renn-Action.

Imperialismus

Vom Kleinstaat zum Weltreich.



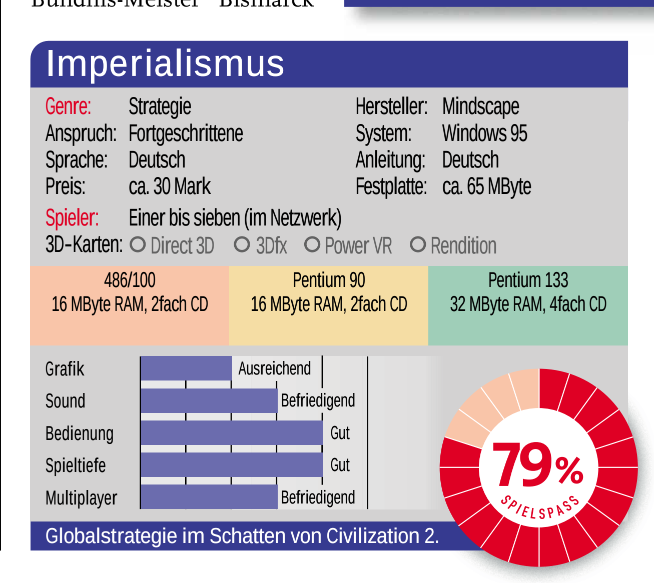
Auf der Spielkarte bearbeiten Spezialisten das Gelände.

Machthungrige Strategen treten in **Imperialismus** in die Fußstapfen von Königin Victoria und machen sich im 19. Jahrhundert an den Aufbau einer Weltmacht. Bevor es jedoch auf der fiktiven Landkarte ans Erobern geht, heißt es erst einmal Ordnung im eigenen Land schaffen. Sie müssen die Industrie ankurbeln, Resourcen abbauen und mit anderen Nationen Handel treiben. Wenn dann endlich eine territoriale Ausweitung zur Debatte steht, muß diese nicht zwingend über die recht anspruchslosen taktischen Schlachten erfolgen: Bündnis-Meister Bismarck hätte seine Freude an dem ausgeklügelten Diplomatie-System mit seinen komplexen Vernetzungen gehabt. CS

Christian Schmidt

Verborgene Stärken

Imperialismus erinnert grafisch tatsächlich an das vorige Jahrhundert. Sie sollten sich durch die schmucklose Fassade aber nicht abschrecken lassen. Das Spiel entfaltet nämlich erst im Laufe einer Partie seine Qualitäten. Immer, wenn die Laune gerade am abflauen ist, überrascht Imperialismus mit neuen Entwicklungen und Ereignissen. Genre-Liebhabern kann der Strategie-Geheimtip problemlos die Wartezeit bis Civilization 3 verkürzen.



Imperialismus

Genre:	Strategie	Hersteller:	Mindscape
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 65 MByte
Spieler:	Einer bis sieben (im Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486/100	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

79% SPIELSPASS

Globalstrategie im Schatten von Civilization 2.

Panzer General 3D

Königstiger rattern auf Ihren Befehl.



Der Fluß und die Festung halten die anrückenden Russen auf.

Beim Hexfeld-Strategiespiel **Panzer General 3D** lenken Sie Infanteristen, Flugzeuge und Tanks rundenweise über die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. In 32 Einzelszenarios oder vier Kampagnen, die je nach Leistung leicht verzweigen, kämpfen Sie auf alliierter oder deutscher Seite. Taktiker tüfteln stundenlang am besten Weg, eine Stellung zu stürmen. Dabei gewinnen Ihre Truppen von Gefecht zu Gefecht an Erfahrung oder erhalten zufällige Sonderfähigkeiten, etwa höhere Schlagkraft in Siedlungen. Für die Eroberung feindlicher Städte erhalten Sie Punkte, mit denen Sie neue Bataillone rekrutieren, alte Einheiten reparieren oder sie modernisieren. RS

Rüdiger Steidle

Panzer Marsch!

Zwar hat sich im Vergleich zu den Vorgängern aus der Five-Stars-Serie (Panzer General, Fantasy General), bis auf die Grafik und ein paar taktische Finessen, wie den vergrößerten Abwehrradius der Artillerie, nicht viel getan. Trotzdem oder auch gerade deshalb macht mir Panzer General 3D genauso viel Spaß wie seine Wegbereiter. Freunde rundenbasierter Strategiespiele sollten unbedingt zugreifen.

Panzer General 3D

Genre:	Strategie	Hersteller:	Mindscape Cash & Carry
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 25 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per E-Mail), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

82% Spielspass

Historische Hexfeld-Strategie par excellence.

Caesar 2

Bauen im Dienst des römischen Kaisers.



Vom Aquädukt bis zum Amphitheater reicht die Gebäudepalette.

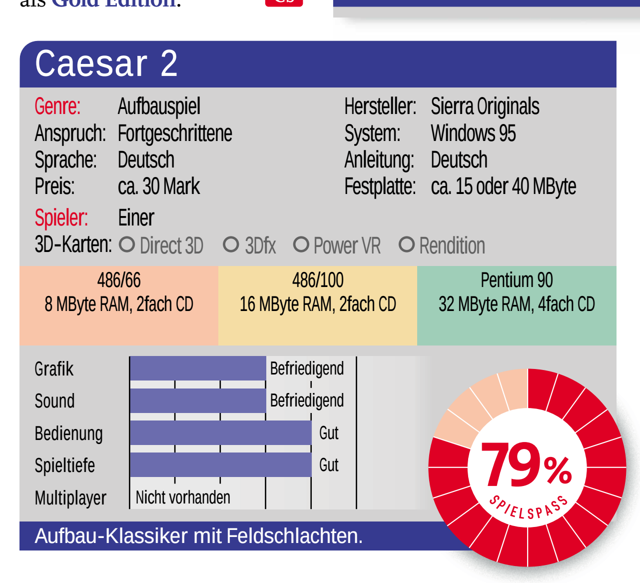
Als Statthalter dürfen Sie bei **Caesar 2** bauliche Meisterwerke vollbringen. In bekannter **SimCity**-Manier errichten Sie Gebäude und sorgen für die nötige Infrastruktur. Steuerzahlende Plebejer und Gewerbebetriebe bringen Moneten ins Stadtsäckel. Mit der Zeit stehen neue Bauwerke zur Verfügung. In der Kampagne verteidigen Sie Ihre Siedlung gegen wütende Horden und erobern in taktischen Schlachten Barbarendörfer. Für 20 Mark mehr gibt's **Caesar 2** übrigens auch im Paket mit dem mißglückten Vorgänger als **Gold Edition**. CS

Christian Schmidt

Antikes SimCity

Spätestens, wenn die ersten winzigen Menschen an den Säulenbauten vorbei zum Forum eilen, springt bei Caesar 2 der Aufbau-Funke über. Die wandernden Römer sind nicht nur Staffage, sondern ein wichtiger Anhaltspunkt für das Funktionieren meines Wegesystems.

Ähnlich detailliert und komplex sind auch alle anderen Spielmechanismen. Zum Glück macht die nützliche Hilfefunktion auf einen Blick klar, wo's im Moment hapert. Einzig die simplen Schlachten fallen in der Qualität ab. Wer SimCity mochte, wird auch an Ceasar 2 Gefallen finden.



Caesar 2

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Sierra Originals
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 15 oder 40 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486/66	486/100	Pentium 90
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

79% Spielspass

Aufbau-Klassiker mit Feldschlachten.

Richard Garriott

Als Lord British herrscht er über sein eigenes Königreich im Internet; im wirklichen Leben ist er Schöpfer der erfolgreichsten PC-Rollenspielserie.



Alter: *38*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Austin, Texas*
Beruf: *Spieledesigner*
Ausbildung: *Informatik-Studium (abgebrochen)*
Motto: *Hab' Spaß am Leben – solange du niemandem schadest.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1979	Akalabeth
1980	Ultima 1
1982	Ultima 2
1982	gründet Origin
1983	Ultima 3
1985	Ultima 4
1988	Ultima 5
1990	Ultima 6
1992	Ultima 7, Teil 1
1994	Ultima 8
1997	Ultima Online

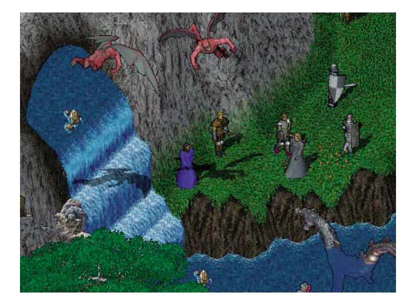
Die Meilensteine des Richard Garriott



Ultima 3: Exodus bot auf der Weltkarte Sichtlinien (L.O.S.); erstmals steuerte man eine Vierergruppe durch taktische Kämpfe.



Ultima 7, Teil 1: The Black Gate gilt innerhalb der Serie als beste Verknüpfung von schöner Grafik, spannender Story und Komplexität.



Ultima Online: Mut zum Risiko bewies Garriott mit der Internet-Version von Britannia; dort treffen sich täglich Tausende von Helden.

Richard Garriott



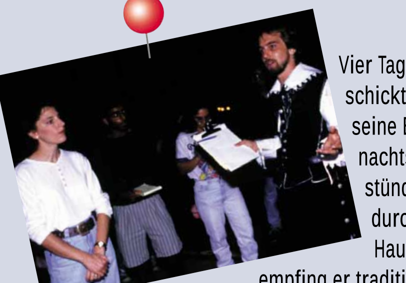
10 Fragen an Seine Königliche PC-Hoheit

Dein erstes Computerspiel?
Computer Space, eine Art Asteroids ohne Asteroiden.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Command & Conquer 2, Heroes of Might & Magic 2, Myst.
Du wartest momentan auf...
WarCraft 3.
Größte Spiele-Enttäuschung?
Riven: The Sequel to Myst.
Dein Lieblings-Buch?
Der Herr der Ringe und Reiseberichte.
Dein Lieblings-Film?
Metropolis.
Deine beste Entscheidung?
Daß ich seit Ultima 4 viel Wert auf Moral in meinen Spielen lege.
Dein Non-Computer-Hobby:
Fallschirmspringen und Tauchen.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Romanschriftsteller oder Vergnügungspark-Designer.
Bei dir im Kühlschrank liegen...
Pizza und Eiscreme für meinen Hund.

Aus dem Fotoalbum von Richard Garriott

Bei Lord British könnte sich so mancher echte Engländer eine dicke Scheibe Exzentrik abschneiden.


Garriott wohnt in einem verwinkelten Gemäuer mit Geheimgängen und Verliesen. Alle zwei Jahre stieg dort bis '95 zu Halloween die legendäre Haunted-House-Party.


Vier Tage lang schickte der Lord seine Besucher nachts auf einständige Touren durch sein Haus. Gäste empfing er traditionell mit einem »Your time has come«.


Der Sohn eines Astronauten sammelt skurrile Objekte wie einen Original-Mondbuggy oder Relikte aus Origin-Spielen, etwa einen Kilrathi-Kopf.

»Rund ein Drittel des neuen Britannia stammt von mir«

Richard Garriott über seinen Titel, künftige Projekte und was er persönlich zu Ultima 9: Ascension beiträgt.

GameStar: Wie bist du zu dem Titel Lord British gekommen?
Richard Garriott: Der stammt noch aus der High School. Ein paar ältere Schüler gaben den jüngeren Spitznamen. Ich wurde Lord British genannt, weil ich angeblich einen britischen Akzent hatte.
GameStar: »Lord British« beschränkt dich auf Fantasy-Rollenspiele.
Richard Garriott: Lange Zeit wußte niemand, wer Richard Garriott ist. Das hat sich aber geändert, inzwischen ist mein eigener Name ebenfalls bekannt. Ich mache demnächst ein Nicht-Fantasy-Spiel, da werde ich auf Lord British verzichten und als Richard Garriott auftreten.

»Ich mache demnächst ein Nicht-Fantasy-Spiel.«

GameStar: Wie stark bist du an den Ultimas beteiligt?
Richard Garriott: In den letzten Jahren konnte ich mich immer weniger ums Spieldesign kümmern, sondern mußte andere Arbeiten für Origin erledigen. Deshalb hatten wir auch diese Schwierigkeiten mit Ultima 8, da waren zu viele andere Leute beteiligt. Erst kürzlich habe ich endlich ein paar Manager angestellt, die sich ums Geschäftliche kümmern. Ich bin jetzt nur noch Designer von Ultima 9. Zum ersten mal seit zehn Jahren baue ich selbst am Rechner wieder die Spielumgebung auf. Rund ein Drittel des neuen Britannia stammt von mir.
GameStar: Programmierst du selbst?
Richard Garriott: Ja, nach langer Zeit wieder. Und es läuft sehr gut. Das macht mir nicht nur Spaß, sondern sorgt auch für Qualität. Ich glaube, mein Anspruch ans Spieldesign ist höher als der der meisten anderen Leute.
GameStar: Wie meinst du das?
Richard Garriott: Wenn ich ein Spiel entwerfe, schreibe ich vom Start weg nicht nur die lineare Handlung, also wo man einen Hinweis bekommt oder jemanden trifft. Vielmehr habe ich das auch alles geographisch geordnet im Kopf und kann mir bildlich vorstellen, wie die Verzweigungen zusammenpassen. Ich weiß schon anfangs ziemlich genau, wo der Spieler unbedingt neue Infos braucht, um der Story folgen zu können.
GameStar: Was sagst Du zu den Vorwürfen, Ultima 9 werde ein Actionspiel?
Richard Garriott: Ach, das höre ich oft. »Ascension wird kein klassisches Ultima, weil es in 3D ist und weil es Action hat«. Normalerweise wird in 3D-Spielen vor allem geballert. Ascension ist aber eine virtuelle Welt, in der es Moral und ein soziales Bewußtsein gibt, wie immer in meinen Ultimas. Die Kämpfe sind zudem taktisch, trotz 3D.
GameStar: Was wäre dein Traumspiel?
Richard Garriott: Nichts anderes als das, welches ich gerade jetzt produziere. Was ich mit Ultima 9 verwirkliche, hatte ich eigentlich erst mit dem zehnten Teil geplant. Ich möchte eine echte künstliche Welt schaffen – und genau das mache ich zur Zeit. PS

Warren Spector

Als Macher im Hintergrund hat er an so vielen Spiele-Klassikern mitgewirkt wie kaum ein anderer; inzwischen gilt Spector als Rollenspiel-Spezialist.



Alter: *42*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Austin, Texas*
Beruf: *Spieledesigner*
Ausbildung: *Magister in Radio-, TV- und Filmdesign*
Motto: *Jede gute Tat rächt sich*

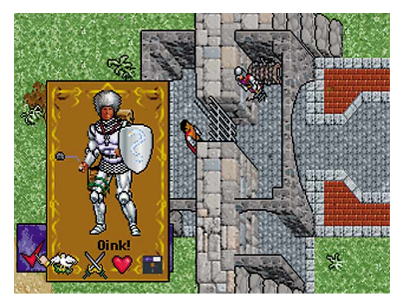
Historie

Wann	Was gemacht?
1990	Wing Commander (Co-Produzent)
1990	Ultima 6 (Co-Produzent)
1992	Ultima Underworld 1
1993	Ultima Underworld 2
1993	Ultima 7, Teil 2
1993	Privateer (Co-Produzent)
1994	System Shock
1995	Wings of Glory
1996	Cybermage (Co-Produzent)
1996	Verläßt Origin, geht zu Looking Glass
1997	Verläßt Looking Glass, geht zu Ion Storm und entwickelt seitdem Deus Ex

Die Meilensteine des Warren Spector



Ultima Underworld 1: Das erste Computerspiel mit »echten« 3D-Höhlen ist in einigen Bereichen noch immer unübertroffen.



Ultima 7, Teil 2: Obwohl Serpent Isle nicht in Britannia spielt, gehört es zu den besten Teilen der ehrwürdigen Kult-Serie.



System Shock: Der Mix aus 3D-Action und Rollenspiel-Adventure spielt in einer gigantischen Raumstation sowie im Cyberspace.

Warren Spector



10 Fragen an den Meister der 3D-Rollenspiele

Dein erstes Computerspiel?
Moonlanding.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Legend of Zelda, Tetris, WarCraft 2.
Du wartest momentan auf...
Half-Life.
Größte Spiele-Enttäuschung?
Diablo Hellfire, bot zu wenig Neues.
Deine beste Entscheidung?
Damals bei Origin anzufangen.
Dein schönster Tag war...
der, an dem ich geheiratet habe.
Deine Lieblings-Web-Seite?
www.ebay.com
(Online-Versteigerungen).
Dein Non-Computer-Hobby:
Gitarre spielen, außerdem bringe ich mir zur Zeit japanisch bei.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Buchhändler oder Ideen-Lieferant für Disney-Zeichentrickfilme.
Bei dir im Kühlschrank liegen...
sehr viel Cola und gewaltige Stapel Tiefkühl-Essen.

»PC-Rollenspiele brauchen diesen Zahlen-Mist nicht«

Warren Spector über 20seitige Würfel, Rollenspiele, und warum er wohl nie ein einfaches Spiel machen wird.

GameStar: Wie bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?
Warren Spector: Ich habe früher bei der Papierrollenspiel-Firma TSR gearbeitet. Dort saß ich eines Tages an einem Regelsystem vor der Frage: Nehmen wir den 20seitigen Würfel oder den mit Prozentzahlen? Da wußte ich, daß sich etwas ändern muß und habe mich bei Origin gemeldet. Der damalige Vize-Chef hat mich neun Stunden lang auseinandergenommen, anschließend kam ich ins Kreuzfeuer von Richard Garriott und Chris Roberts.
GameStar: Was sagst du dazu, daß PC-Rollenspiele fast nichts mit den Papier-Vorbildern zu tun haben?
Warren Spector: Müssen sie nicht. Zu viele Computerentwickler verstehen unter einem PC-Rollenspiel immer noch ein »Spiel, das mit einer Menge Statistiken die Hauptfigur beschreibt«. In PC-Rollenspielen brauchen wir diesen Zahlen-Mist nicht! Der Computer versetzt dich in eine andere Welt, wie sich das Papierrollenspiel-Fans nicht mal vorstellen können.
GameStar: Was ist deine Aufgabe bei deinem aktuellen Projekt, dem 3D-Spionage-Rollenspiel Deus Ex?
Warren Spector: Ich lebe, esse und atme jeden Tag mit dem Design-Konzept. In Meetings mit anderen Designern lege ich die Grundlagen fest, wir überlegen uns gemeinsam die Einzelheiten, und ich schreibe auf, was tatsächlich reinkommt.
GameStar: Wieviel ändert sich davon?
Warren Spector: Eine Menge. Bei jedem Projekt gibt es einen Punkt, an dem das Spiel das Designdokument verdrängt.
GameStar: Mußtest du ein Spiel schon mal gegen deinen Willen verändern, damit es sich besser verkauft?
Warren Spector: Nein. Bevor ich etwa mehr Gewaltszenen einbaue, eröffne ich lieber einen Buchladen. Natürlich habe ich nichts dagegen, die Bedienung einfach zu halten. Ich habe Leuten zugeschaut, die System Shock spielen sollten. Ein tolles Programm, aber sie hatten echte Schwierigkeiten mit dem Interface.

»Bevor ich mehr Gewalt einbaue, eröffne ich einen Buchladen.«

GameStar: Was wäre dein Traumspiel?
Warren Spector: Ich würde gerne ein einfaches, elegantes Spiel entwickeln. Ein entsprechendes Konzept habe ich sogar schon Publishern gezeigt. Die fragten dann, warum ich kein Rollenspiel machen will. Ich sagte: »Gebt mir doppelt so viel Geld, doppelt so viel Zeit und verdreifacht euer Risiko«, und sie antworteten nur: »Okay!« PS

DIE NEUN GEBOTE DES WARREN SPECTOR

Für seine Designer sind sie oberstes Gesetz: Die geheimen Regeln, nach denen Spectors 3D-Spionagethriller Deus Ex programmiert wird.

1. ZEIGE DAS ZIEL

Die Spieler müssen das nächste Ziel schon klar vor Augen sehen, bevor sie es erreichen.

2. KEINE KÜNSTLICHEN KNOBELEIEN

Der Spieler muß Lösungen finden können, ohne die Gedanken des Designers zu lesen. Es muß immer mehrere Lösungswege geben.

3. KEIN SINNLOSER SPLATTER

Es macht keinen Spaß, wenn man unverschuldet mit rauchender Pistole über einer Leiche steht. Sowas bitte nur ganz selten!

4. ES GEHT UM MENSCHEN

In Rollenspielen geht man mit anderen Leuten um. Das sollte sich nicht nur auf Ballereien oder Unterhaltungen beschränken.

5. DER SPIELER HANDELT

Es macht keinen Spaß, wenn Randfiguren etwas Cooles tun. Jedenfalls nicht, wenn es der Spieler auch selbst machen könnte.

6. LOBE DEN SPIELER

Belohne den Spieler regelmäßig. Und sorge dafür, daß die Belohnungen immer beeindruckender werden.

7. DER SPIELER WIRD BESSER

Der Spieler gewöhnt sich an die Bedienung und lernt, mit der Welt umzugehen – der Schwierigkeitsgrad muß ansteigen.

8. DENKE IN 3D

Eine 3D-Welt läßt sich nicht allein auf Zeichenpapier erstellen – es ist Raum über und unter dem Spieler.

9. SPANNENDE GÄNGE

Beim Level-Design ist ein gerader Tunnel von A nach B langweilig, verwinkelte Gänge und Abkürzungen sind spannend.

CD-Inhalt 9/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 klicken Sie dazu doppelt auf »START_31.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Rallye-Action und Fantasy-Power...

...können Sie diesen Monat auf unserer GameStar-CD bewundern. Japanische Abenteuer in Form der exklusiven Riesen-Demo zum fernöstlichen Mega-Rollenspiel **Final Fantasy 7**. Und Rallye-Action bei der Demo zu **Colin McRae Rally**, die Sie ebenfalls ausschließlich auf unserer CD finden. Neben weiteren Top-Demos präsentieren wir Ihnen unser Video-Special zu **Dune 2000**, erste Eindrücke aus den Verliesen von **Dungeon Keeper 2**, ein exklusives Cheatprogramm für das hammerharte **Commandos** und, und, und.....



Demos

Colin Mc Rae Rally	\Setup.exe
Final Fantasy 7	\Demos\Ff7\Setup.exe
Game, Net & Match	\Demos\Gnm\Setup.exe
Gex 2: Enter the Gecko	\Demos\Gex2\Setup.exe
Grand Prix 500ccm	\Demos\Gp500cc\Setup.exe
KKND 2 (neue Demo)	\Demos\Kknd2\Kknd2.exe
Micro Machines V3	\Demos\Micro\Setup.exe
Scars	\Demos\Scars\Setup.exe
StarCraft	\Demos\Starcraf\Scdemo.exe
Xenocracy	\Demos\Xeno\Xeno.exe

Programme

1&1 T-Online Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
DirectX 5	\Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
GameStar-Benchmark	\Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameStar-MCI Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
GameWiz	\Diverses\Leser\Gw32shar\Gw32.exe
Hyper Snap	\Diverses\Hyper313\Hysnapp.exe
Ikarus Anti-Virus	\Diverses\Antivir\Setup.exe
Paint Shop Pro	\Diverses\Paint\Win95\Psp50\Psp50ev.exe
SECK	\Diverses\Leser\Seck\Setup.exe
Spacewar	\Diverses\Leser\Spacewar\Install.exe
Wegatron	\Diverses\Leser\Wegatron\Install.exe

Videos

GameStar TV Folge 12	\Videos\Gstv12.mpg
Special: Dune 2000	\Videos\Dune2000.mpg
Special: Dungeon Keeper 2	\Videos\Dungeon2.mpg

Patches

Battlezone V1.31	\Patch\Battle\Bzone131.exe
Castrol Honda Superbike V2.0	\Patch\Castrol*.*
Civil War Generals V1.04	\Patch\Civil\Civi_104.exe
Cyberstorm 2 V1.01	\Patch\ Cyber\Cyber_101.exe
Descent to Undermountain V1.3	\Patch\Desce_13.exe
Dark Reign V1.3	\Patch\Dreign\Dreign13.exe
Extreme Assault V1.2.3	\Patch\Extreme\Extreme.exe
F-15 V1.12F	\Patch\F-15\F15patch.exe
Freespace V1.02	\Patch\Freespac\Free102.exe
Gex 2: Enter the Gecko	\Patch\Gex\Gexpatch.exe
Incoming (OEM)	\Patch\Incomin\Incoming.exe
Jedi Knight V1.01	\Patch\Jedi\Jedi101.exe
MAX 2 V1.3	\Patch\Max2\Max2pat.exe
Mech Commander V1.8	\Patch\Mechcom\Setup.exe
Might & Magic 6 V1.1	\Patch\Might\Might11.exe
Motoracer V3.22	\Patch\Motorace\Update.exe
Motorhead V1.4	\Patch\Motorhed\Motorp14.exe
Outlaws V2.01	\Patch\Outlaws\Outlaw21.exe
Pax Imperia 2 V1.072	\Patch\Paximp\Paxup.exe
Rebellion V1.01	\Patch\Rebell\Rebel101.exe
Sensible Soccer 98	\Patch\Sensible\SensibleSoccer98.exe
Tex Murphy: Overseer V1.02	\Patch\Tex\Tex102.exe
X-COM Interceptor V1.2	\Patch\X-com\X-com_12.exe

Specials

Commados: Cheatprogramm	\Diverses\Special\Commtrn\Comtrn.exe
StarCraft:	
Leserlevels	\Diverses\Special\Starcraft\Leserlevel*.*
Siegerkampagne	\Diverses\Special\Starcraft\Siegerkampagne*.*
Siegerlevels	\Diverses\Special\Starcraft\Siegerlevels*.*

Treiber

ATI Rage Pro	\Treiber\Ragepro\W82411en.exe
Diamond Viper V330	\Treiber\Viper330\Glv33127.exe
Hercules Thriller 3D	\Treiber\Thriller\Th3dw085.exe
Miro HiScore 2 3D	\Treiber\Hiscore\95h2200g.exe

Exklusivdemo

▶ Final Fantasy 7



Rollenspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 114 MByte

Die japanische Erfolgsserie Final Fantasy hat im siebten Teil erstmals ihren Weg auf den PC gefunden. Nur bei uns können Sie die 114 MByte große Deluxe-Demo zum GameStar-prämierten Rollenspiel-Hit spielen. Der Probeeinsatz bietet einen kompletten Abschnitt des Spiels, inklusive Kämpfen, Rätseln, Mini-Aufgaben und Zwischensequenzen. Wenn Sie alles austesten, ist stundenlanger Spielspaß garantiert.



Während der Drache mit seinem Gifthauch Barret bekämpft, bereitet sich Cloud auf eine Schwertattacke vor.

Magische Materia

Der Held Cloud schlägt sich mit seinen beiden Begleitern Aeris und Barret zur Bergbaustadt Nord Corel durch. Dabei bewegen Sie Ihren Charakter durch eine gezeichnete 2D-Welt, in der Sie sich mit Fremden unterhalten oder Gegenstände aufspüren. Sobald Sie an eine interessante Stelle oder ein Rätsel gelangen, öffnet sich ein Textkasten mit verschiedenen Handlungsoptionen. Sie haben jederzeit Zugriff auf das Charakter-Menü, in dem Sie Ihren Mannen beispielsweise eine gefundene Rüstung verpassen. Unter der Option Materia statten Sie Waffe oder Rüstung mit Substanzen aus, die Ihnen Zauberkräfte oder Spezialeigenschaften verleihen. Bewegen Sie den Cursor auf die bunten Steine, um die verfügbaren Materia angezeigt zu bekommen, mit »Enter« weisen Sie einer der Zauberkugeln einen freien »Schacht« zu. So kann Aeris im Kampf die Stärken der Gegner per »Analyse« einschätzen oder eine mächtige »Fernattacke« auslösen.

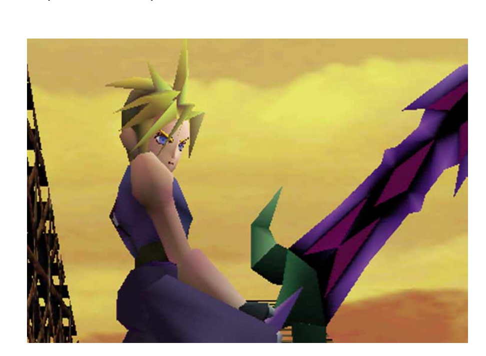
Auf in den Kampf

Wenn Sie auf Ihrer Reise einer Monsterhorde begegnen, schaltet das Programm in den effektvollen 3D-Kampfmodus. Hier geht es zwar rundenweise zur Sache, Sie stehen allerdings unter Zeitdruck und sollten in Sekundenschnelle den passenden Zauberspruch oder eine Schwertattacke auslösen. Aus einem Menü wählen Sie zwischen Beschwörung, Angriff, Zauber oder Objektanwendung. Sie können per »Heilen«-Spruch Ihren Mitstreitern verlorene Gesundheitspunkte zurückgeben, mit dem »Bahamut« einen riesigen Kampfdrachen beschwören oder einen Stärkungstrank zu sich nehmen. Achten Sie jedoch stets auf Ihre Magiepunkte, die sich nur mit Hilfe von Tränken wieder erholen. Mit jedem Trefferpunkt, den ein Streiter einsteckt, steigt sein Limit-Balken. Sobald dieser voll ist, darf er per Spezialattacke verheerenden Schaden über seine Gegner bringen.

Zwar läßt sich Final Fantasy 7 auch ohne 3D-Karte spielen, doch besonders für die grandiosen Gefechte ist eine Direct3D-Beschleunigerkarte sehr zu empfehlen, um die Demo flüssig und mit allen Effekten genießen zu können.

Die Tastatursteuerung erfolgt über den Ziffernblock. Sollte sich die Spielfigur nicht bewegen, drücken Sie die Taste »NUM« oder »NUM LOCK« oben links auf dem Ziffernblock.

Taste	Funktion
8, 2, 4, 6	Hoch, runter, links, rechts
ENTER	Auswählen/Reden
0 (Im Menü)	Zurück
0 (in 2D-Welt)	Rennen
+ (In der 2D-Welt)	Menü aufrufen



Mit diesem Mega-Schwert schlägt sich Cloud durch.



Exklusivdemo

▶ Colin McRae Rally



Aus der Cockpitansicht bekommen Sie das Federn der Stoßdämpfer hautnah mit.

Rennspiel	Windows 95
Pentium 200	16 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 4 MByte

Ein Auto allein gegen die Uhr. Kann das spannend sein? Es kann. Das beweist unsere Exklusivdemo von Colin McRae Rally, die Codemasters diesen Monat ausschließlich GameStar-Lesern zur Verfügung stellt. Es gilt, den Zeitrekord des Rallye-Weltmeisters von 1995 zu schlagen. Das Programm wählt bei jedem Neustart jeweils einen von drei spannenden Kursen zufällig aus.

Schotter, Matsch und Eis

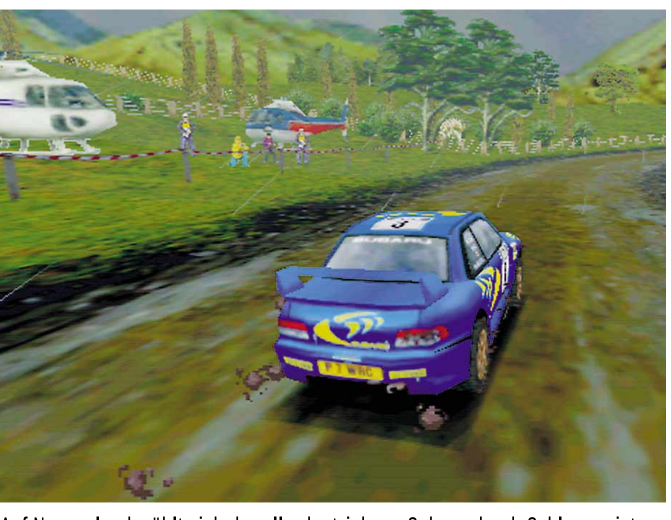
Mit einem 300-PS-Subaru schliddern Sie über den vereisten Bergkurs von Monte Carlo ins Tal. In Australien geht es mit Höchstgeschwindigkeit über staubige Schotterpisten und zahlreiche Sprünge. Auf Neuseeland quält sich Ihr Fahrzeug dagegen durch Schlammlöcher und glitschige Kurven. Im anfänglichen Optionsmenü läßt sich der Flitzer genau auf die Strecke abstimmen.

Ihr Beifahrer warnt Sie vor Sprüngen und Hindernissen und sagt Ihnen Richtung und Winkel der nächsten Kurve an. »Eins, links« steht dabei für eine leichte Linksbiegung, während »lange Fünf, rechts« eine langgezogene, scharfe Rechtskurve bedeutet. Am rechten Bildschirmrand sehen Sie Ihre Geschwindigkeit, die momentane Drehzahl und den eingelegten Gang. Die Streckenübersicht darüber zeigt Ihre Position und Leistungen in den Streckenabschnitten.

Gefühlsecht um die Ecken

Mit ein wenig Übung sind spektakuläre Powerslides und gewagte Abkürzungen möglich. Doch allzu risikofreudig sollten Sie nicht sein: Jede Karambolage kostet wertvolle Zeit, und die Beschädigungen wirken sich aufs Fahrverhalten aus: Der Wagen zieht nach rechts oder wird langsamer, nach mehreren Überschlägen bewegt er sich kaum noch von der Stelle. Dabei stellt die Grafikengine jede Verformung am Blechkleid dar. Auf schlammigen Strecken ist der Subaru bereits nach wenigen Metern dreckverschmiert. Um in den Genuß der Demo zu kommen, benötigen Sie einen Voodoo-, Permedia-2- oder Riva-Chipsatz.

Pfeiltasten ..... Beschleunigen, bremsen, links, rechts
Leertaste ..... Handbremse
C ..... Perspektive wechseln
P ..... Pause



Auf Neuseeland wühlt sich der allradgetriebene Subaru durch Schlammpisten.

Spielbare Demos

▶ Game, Net & Match

Sportspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 40 MByte

Spiel, Netz und Sieg ist das Motto der neuen Tennissimulation. Trainieren Sie entweder in der Halle an der Ballmaschine oder wagen Sie ein Grasplatzmatch gegen einen Computeropponenten oder menschlichen Mitspieler. Um aufzuschlagen, halten Sie die Leertaste gedrückt. Das auf- und abfahrende Zielkreuz können Sie rechts und links verschieben. Lassen Sie dann die Leertaste im richtigen Augenblick los.

Pfeiltasten ..... Hoch, runter, links, rechts
Leertaste ..... Gerader Schlag
B ..... Topspin
N ..... Slice/Stop
M ..... Lob
V ..... Links angeschnitten
, ... Rechts angeschnitten

▶ Gex 2

Jump-and-run	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
3Dfx-Karte	Festpl.: 10 MByte

Nach Igeln und Hofnarren übernimmt nun eine Echse die Führung im Jump-and-run-Genre. In der Demo zur quietschbunten 3D-Hüpferei Gex 2 springen Sie mit dem Titelhelden durch drei Levels einer Fernseh-Welt, weichen Killerblumen oder herabstürzenden Waschmaschinen aus und sammeln Punkteboni in Form von Spinatdosen oder Möhren ein. Gegner erledigt der grüne Spezialagent per 360-Grad-Schwanzattacke oder im Mario-Stil durch Draufhüpfen.

Pfeiltasten ..... Vorwärts, rückwärts, links, rechts
J ..... Springen
K ..... Schwanzschlag
L ..... Zungenschlag
H ..... Ducken
Leertaste ..... Rundumblick

▶Grand Prix 500ccm

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 81 MByte

Diesen Sommer können Motorradfans ihrem Hobby nicht nur auf Landstraßen frönen, sondern auch am Computer. Im Gegensatz zum Titel stehen in der Demo zum Rennspiel Grand Prix 500ccm 25 Original-Fahrer der 125er-Klasse zur Auswahl. Sie brettern auf solch berühmten Rennern wie einer Aprilla, Yamaha oder Honda drei Runden lang über den japanischen Kurs Suzuka. Dabei läßt sich das Fahrverhalten der Flitzer und Ihrer Gegner über Schwierigkeitsgrad, Realismus und Fahrhilfen beliebig Ihren Fähigkeiten anpassen.

Pfeiltasten (Ziffernblock) links, rechts . . . .Hochschalten, ...runterschalten,
A/X . . . . .Gas geben, bremsen

▶KKND 2 (neue Demo)

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 75	16 MByte RAM
	Festpl.: 10 MByte

In der neuen Demo zum Echtzeit-Strategiespiel KKND 2 führen Sie die Mutanten ins Feld. Anders als in der letzten Demo steht Ihnen diesmal nicht von Beginn an eine Basis zur Verfügung, und so müssen Sie zunächst mit den Baufahrzeugen ein Hauptquartier errichten. Suchen Sie dazu einen Platz möglichst nahe an einer Ölquelle, damit Sie Ihren Stützpunkt entsprechend ausbauen und verstärken können.

Linke Maustaste . . . .Einheit, Gebäude wählen/bewegen
Linksklick auf Gegner . . . . .Feind angreifen
Rechte Maustaste . . . . .Karte scrollen
Linke Maustaste gedrückt . . . . .Gruppe auswählen
STRG und 1 bis 9 . . . . .Gruppe nummerieren
1 bis 9 . . . . .Gruppe aufrufen
SHIFT . . . . .Wegpunkte setzen

▶Micro Machines V3

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 38 MByte

Im dritten Teil der Micro-Machines-Reihe rasen die Mini-Flitzer im 3D-Gewand. In unserer Demo geht es mit zwei verschiedenen Spielzeugautos über einen Billardtisch, am Ufer eines Teichs entlang oder über die Frühstückstafel. Allein gegen die Zeit, mit bis zu zwei Mitspielern an einem PC oder zu acht übers Netzwerk können Sie Ihre Fahrkünste erproben. Im hektischen Multiplayerpart erhält derjenige Spieler einen Bonuspunkt, der es schafft, die anderen so weit hinter sich zu lassen, daß deren Wagen im nächsten Moment vom Bildschirm verschwinden würden.

X/C .Links/rechts
A . . . . .Hupe
Feststelltaste . . . . .Beschleunigen
SHIFT . . . . .Abbremsen

▶Scars

Rennspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
3Dfx-Karte	Festpl.: 14 MByte

In der Demo zu Scars flitzen Sie nicht mit ultrarealistischen Rallye-Wagen über Buckelpisten, sondern bestreiten ein spaßiges Rennen im Mario-Kart-Stil auf einer Fantasy-Piste. Hier zählen nicht nur Fahrkünste und Geschwindigkeit. Mit Extras, die Sie unterwegs einsammeln, können Sie Ihr Fahrzeug tunen und Ihren Gegnern heimleuchten. Achtung: Joystick ist voreingestellt, die Werbe-Screens lassen sich nicht abkürzen.

Pfeiltasten . . . .Beschleunigen, bremsen, links, rechts
Enter . . . . .Start
D . . . . .Springen
S . . . . .Waffe wechseln
F . . . . .Waffe abfeuern
V . . . . .Perspektive wechseln

▶StarCraft

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 30 MByte

Den Echtzeit-König gibt's jetzt inklusive Multiplayer-Teil und Briefings zum Probespielen. Die Demo enthält eine komplett neue, spannende Kampagne, die nicht im Hauptprogramm enthalten ist. Auf Seiten der Terraner schlagen Sie sich in drei Missionen mit Rebellen herum, befreien eine Gruppe Wissenschaftler aus einem Alien-verseuchten Raumschiff und verteidigen schließlich Kolonisten vor den Zerg. Ein Tutorial-Szenario führt Sie in Basisbau, Einheitenproduktion und Kriegsführung ein. Grundlage eines jeden Sieges (bis auf den Indoor-Einsatz in der Raumstation) ist dabei die ausreichende Versorgung mit Rohstoffen. Dazu ernten Ihre Arbeiter (SCVs) mit einem Rechtsklick auf das Material blaue Kristalle. Vespin-Gas gewinnen Sie, indem Sie erst eine Raffinerie über den Kratern errichten und Ihre SCVs dann per Rechtsklick zum Abbau schicken.

StarCraft



In der ersten Mission stürmen Sie eine Rebellenbasis.

Linke Maustaste . . . . .Einheit/Gebäude wählen
Rechte Maustaste . . . . .Ziel wählen
SHIFT + Maustaste . . . . .Wegpunkt wählen
STRG + Maustaste . . . .Alle Einheiten eines Typs wählen
Linke Maustaste gedrückt . . . . .Gruppe auswählen
STRG und 1 bis 0 . . . . .Gruppe nummerieren
1 bis 0 . . . . .Gruppe aufrufen
1 bis 0 (zweimal drücken) . . . . .Zu Gruppe zoomen

Xenocracy

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 35 MByte

Bei Xenocracy erwarten Sie spannende Weltraumschlachten. In der Demo können Sie den Arcade-Modus des Spiels in einem Einsatz probefliegen. Es gilt, einen Konvoi der Merkurier vor angreifenden terranischen Schiffen zu beschützen. Ihr gegenwärtiges Ziel verfolgen Sie auf den beiden Radarschirmen. Der linke deckt den vorderen Raumbereich ab, der rechte den hinteren. Sobald der Gegner in Reichweite kommt, markiert ein Kreuz den Vorhaltepunkt. Feuern Sie darauf, um das Ziel zu treffen.

Pfeiltasten . . . . .Nase hoch, runter, links, rechts
+ und - (Zifferblock) . . . . . .Schub erhöhen/verringern
TAB . . . . .Nachbrenner
T . . . . .Ziel auffassen
G . . . . .Feind erfassen
W . . . . .Waffen durchschalten
- . . . . .Waffe feuern
SHIFT und G . . . . .Hyperraumsprung
H . . . . .Tastaturbelegung anzeigen

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar – Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD. Auch selbsterstellte Szenarios für aktuelle Spiele nehmen wir gerne an. Beachten Sie dazu auch die Hinweise auf der CD unter »Programme/Leser«.

Leserprogramme

Selbstgebastelte Software von talentierten GameStar-Lesern.

SECK ....von Frank Necas-Nießner
Wegatron ....von Matthias Henckell
GameWiz ....von Nico Ebert
Spacewar ....von Twister

Treiber

Die allerneuesten Treiber für die wichtigsten Grafikkarten. Eine genaue Beschreibung zur Installation finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

ATI Rage Pro
Diamond Viper V330
Hercules Thriller 3D
Miro Hiscore 2 3D

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Updates«.

Battlezone V1.31
Castrol Honda Superbike V2.0
Civil War Generals 2 V1.04
Cyberstorm 2 V1.01
Descent to Undermountain V1.3
Dark Reign V1.3
Extreme Assault V1.2.3
F-15 V1.12F
Freespace V1.03
Gex 2: Enter the Gecko
Incoming (OEM)
Jedi Knight V1.01
MAX 2 V1.3
Mech Commander V1.8
Might & Magic 6 V1.1
Motoracer V3.22
Motorhead V1.4
Outlaws V2.01
Pax Imperia 2 V1.072
Rebellion V1.01
Sensible Soccer 98
Tex Murphy: Overseer V1.02
X-COM Interceptor V1.2

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen.

▶Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie auch unsere MPEG-Videos genießen.

▶DirectX 5

Die Runtime-Version der neuesten Auflage von Microsofts Spieleschnittstelle.

▶GameStar Benchmark

Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer 3D-Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame genau ausleuchten.

▶GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu auch die Anleitung auf der CD.

▶Hypersnap DX

Programm zum Anfertigen von Screenshots aus Windows-95-Spielen. Funktioniert auch mit DirectX und 3Dfx.

▶Ikarus Virus Utilities

Vier Monate lang lauffähige Anti-Virus-Vollversion für Windows 95.

▶Paint Shop Pro

Das bewährte Universal-Tool für Grafikbearbeitung und zum Selbermalen.

▶Specials

Diesen Monat bieten wir Ihnen neben unserem exklusiven Commandos-Cheat-Programm die besten Leser-Levels und -Kampagnen für StarCraft.



GameStar TV, Folge 12: Auf zum großen Finale. Werden unsere Helden es endlich schaffen, der dunklen Seite der Macht zu entrinnen?

▶T-Online Zugangssoftware

Die aktuelle T-Online-Zugangssoftware von 1&1 inklusive Internet Explorer und Navigator sowie Freistunden.

Videos

▶GameStar TV 9/98

Folge 12: Planet der Spieletester. Nachdem Monster-Martin die halbe GameStar-Crew vernascht hat, bläst jetzt auch noch Doc Vader zum finalen Angriff.

▶Special: Dune 2000

Wüstengeneral Jörg erobert Arrakis.

▶Special: Dungeon Keeper 2

Kerkermeister Gunnar klettert in die Verliese des neuen Dungeon Keeper.



Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

9/98

Lösungen & Taktiken

Kurztips & Cheats

Lesen Sie auf Seite 142: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index aller bisherigen Ausgaben

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips&Tricks-Seitenzahl)

Anno 1602

Die Städtebau-Gemeinschaft ist auch Monate nach Veröffentlichung von Anno 1602 noch fasziniert bei der Sache. **TIP 1:** Legt sich einer Ihrer Fischer lieber auf die faule Haut, anstatt fleißig Meeresgetier angeln zu gehen? Legen Sie seine unproduktive Hütte vorübergehend still. Sobald Sie diese dann wieder an Ihr Handelsnetz anschließen, ist das störende Fragezeichen über dem Häuschen verschwunden, und der Fischer rudert prompt zur täglichen Arbeit auf's Meer hinaus.

TIP 2: Es gibt eine Möglichkeit, auch mit einem eher schwachen Schiff angreifende Piraten zu besiegen. Hissen Sie zunächst die weiße Flagge, bevor das Südsee-Gesindel Sie beschießen kann. Sobald der gegnerische Kahn dann in Reichweite Ihrer Kanonen kommt, feuern Sie hinterrücks auf ihn. Noch bevor die Freibeuter richtig realisieren, wie ihnen geschieht, hissen Sie abermals die weiße Flagge, und der Vergeltungsschlag bleibt aus. Wiederholen Sie den Vorgang so oft, bis der Piraten-Pott endgültig auf den Meeresboden sinkt. Dieser Kniff stammt von Marcel Treskow aus Burscheid.

TIP 3: Besteuern Sie Ihre Pioniere gemeinerweise ruhig immer mit dem Höchstsatz – sie sind anscheinend dermaßen glücklich und zufrieden auf ihren Inselchen, daß sie niemals eine Beschwerde vorbringen würden.

Anstoss 2 – Verlängerung

Geldhai Dennis Lauert aus Marienheide weiß, wie Sie in Ihrer Funktion als Manager eines Fußball-Vereins locker einige Milliönchen dazuverdienen können. Rufen Sie während einer laufenden Saison die medizinische Abteilung im Kalkulationsmenü auf. Bestätigen Sie den dort angegeben Wert so lange, bis er sich verdoppelt hat. Machen Sie jetzt mit dem Verdoppeln weiter, bis vor der Zahl ein Minus-Zeichen erscheint. Künftig werden Ihre Kicker (anders als Bertis gescheiterte Buben) zu Höchstform auflaufen. Denn von jetzt an können Sie sie mit Unmengen an Zaster nach Lust und Laune überhäufen. Außerdem ist der Trick beliebig oft wiederholbar.

Blade Runner

Obwohl nicht mehr ganz taufrisch, vermag die düstere Replikanten-Hatz immer noch zu faszinieren. In Zukunft brauchen Sie sich von den künstlichen Persönlichkeiten nicht mehr veralbern zu lassen, nur weil das Magazin Ihrer Pistole mal wieder gähnende Leere aufweist. Sebastian »Deckard« Bellmann aus Vahlde fand heraus, wie Sie ganz leicht an 65.535 Schuß der stärkeren Munitionstypen gelangen können: Öffnen Sie dazu Ihren gespeicherten Spielstand im Blade Runner-Verzeichnis mit einem Hexeditor (beispielsweise SECK im Menü »Programme« auf unserer Cover-CD); Sie sollten allerdings vorher eine Sicherungskopie anfertigen. Suchen Sie die Offsets 25A8 und 25AC, die Sie jeweils mit »FFFF« überschreiben. Speichern Sie ab. Zurück im Spiel laden Sie Ihr Savegame und können Roy Battys Artgenossen mit Unmengen an großkalibriger Munition unbeschwert ins Roboter-Nirvana ballern.



Blade Runner: Ein richtiger Replikanten-Jäger beherrscht sein gefährliches Handwerk eben aus dem »FF«.

Comanche Gold

Die Missionen des spannenden Helikopter-Spektakels werden deutlich leichter, wenn Sie »R« drücken und danach die folgenden Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
IMARAT	Unsichtbarkeit
LOADME	Volle Munition
FIXME	Reparatur

Commandos

TIP 1: Zu Eidos' spannendem Taktik-Reißer finden Sie auf unserer Cover-CD im Menü-Punkt »Specials« ein Cheatprogramm. Der Trainer (exklusiv für GameStar entwickelt) verleiht Ihren tapferen Spezialisten auf Wunsch Unverwundbarkeit, Unsichtbarkeit und unbegrenzte Munitionsvorräte. Im Unsichtbarkeits-Modus entdecken Ihre Feinde nicht einmal die besiegten Gegner, die Sie möglicherweise achtlos liegengelassen haben.



Exklusives Cheat-Programm zu Commandos auf CD



Commandos: Dieses komfortable Cheatprogramm gibt's nur und exklusiv auf der Cover-CD des GameStar.

Sämtliche Funktionen können Sie natürlich auch wieder abschalten, nachdem Sie eine besonders knifflige Stelle überstanden haben. Um das Programm zu benutzen, kopieren Sie es auf Ihre Festplatte und starten es vor Commandos. Die vom Trainer verwendeten Hotkeys können Sie jederzeit ändern. Wenn nach dem Tastendruck ein akustisches Signal ertönt, ist der Cheat aktiv und gilt solange, bis er wieder abgeschaltet wird.

TIP 2: Das aufblasbare Schlauchboot erweist sich in manchen Einsätzen als unverzichtbar. Um so ärgerlicher, wenn feindliche Patrouillen es mal kurz im Vorbeigehen zu einem Häufchen Gummi-Müll verarbeiten. Christian Hollnecker aus Schmachtenhagen ist diesbezüglich mit gutem Rat zur Stelle: Nachdem das Boot zerschossen wurde, steckt Ihr Taucher es



Commandos: Ab jetzt kann Ihrem heißgeliebten Schlauchboot ruhig mal die notwendige Luft ausgehen.

einfach ein, und sobald er es wieder auspackt, ist es wie von Zauberhand frisch geflickt und voll einsatzbereit.

TIP 3: Noch ein hübscher Trick für's Schlauchboot kommt von Michael Simon aus Duisburg. Befehlen Sie Ihrem Taucher, das Gummi-Gefährt einzusammeln. Gleichzeitig erteilen Sie bis zu zwei weiteren Soldaten die Order, in das Boot einzusteigen. Bei äußerst präzisem Timing landen die beiden Kämpfer mit im Rucksack Ihres Froschmanns und können auf diese Art und Weise ungesehen auch unter Wasser zu einem beliebigen Standort transportiert werden.

TIP 4: Ist Ihnen Ihr nützlicher Green Beret abhanden gekommen, obwohl Sie ihn dringend brauchen, um einige strategisch wichtige Ölfässer zu verschieben? Kein Problem, ein getarnter Spion tut's auch, indem er einfach mehrfach gegen die Fässer läuft, wie General Timo Spehl aus Laufenburg herausgefunden hat.

TIP 5: Leider funktionieren die in der vorigen GameStar-Ausgabe vorgestellten Level-Codes nicht mit der deutschen Version. Also gibt's nun »eingedeutschte« Zeichenfolgen in der folgenden Tabelle.

Mission	Code
2	NS2B7
3	YFQBF
4	YDNCQ
5	4U5TL
6	IIR4M
7	G9VJV
8	23WJO
9	ATPB8
10	Q4CMY

Dark Earth

Das gelungene Adventure von Kalisto hat gerade zum deutlich abgemagerten Preis wieder seinen Weg in die Händlerregale gefunden. Grund genug für uns, Sie mit kleinen, hilfreichen Mogelpackungen zu versorgen, um den (Wieder-)Einstieg so unkompliziert wie nur möglich zu machen.

TIP 1: Beginnen Sie ein Abenteuer, und aktivieren Sie sogleich den Pausen-Modus. Durch Eingabe von »fortytwo« gelangen Sie in den hilfreichen »Easy Mode«, in dem Sie die folgenden Cheat-Codes eintippen können.



Dark Earth: Arkan hat fatalerweise gleich drei Cheats benutzt.

Cheat	Wirkung
dwarf	Kleine Leute
baffe	Große Hände
bigfoot	Große Füße
bighead	Riesenköpfe
normal	Änderungen werden rückgängig gemacht
muchbetter	Arkhan erleichtert sich

TIP 2: Wenn Sie im »Easy Mode« die Tastenkombination »Strg« und »d« gleichzeitig eingeben, wird prompt der Lebensvorrat Ihres zermürbten Helden wieder vollständig aufgefüllt. Alleiniges Drücken der »d«-Taste setzt die Lebensenergie der Gegner auf den Wert 1 herunter.

Deathtrap Dungeon

Der Name ist Programm, aber jetzt gibt's bei Eidos' kniffligem 3D-Action-Adventure endlich eine Möglichkeit, alle Verliese zu Gesicht zu bekommen.

TIP 1: Editieren Sie die Datei CONFIG.DAT (Sicherungskopie nicht vergessen!) im Verzeichnis DEATHTRAP DUNGEON\ASYLUM mit einem normalen Texteditor, indem Sie die Zeile »PROGRESS« in »PROGRESS 1023« umändern. Schon haben Sie Zugriff auf sämtliche Einzelspieler-Levels des mörderischen Metzel-Marathons.

TIP 2: Mit dem ewigen Sterben ist es jetzt ebenfalls vorbei: Geben Sie während des Spiels die Buchstabenfolge »elvis« ein, um Ihre Figur mit unbegrenzter Lebensenergie auszustatten.

Diablo: Hellfire

Mumien, Monstren, Mutationen und kein Ende! Interessante Möglichkeiten eröffnen sich in den Zusatzmissionen zu Blizzards Diablo durch das oft sträflich unterschätzte »Blacksmith oil«, welches häufig innerhalb der ersten Levels anzutreffen ist. Sie können damit nämlich nicht nur ramponierte Ausrüstungsgegenstände wieder geradebiegen. Wenn Sie es auf unbeschädigte Waffen oder Rüstungen anwenden, wird deren Zustandswert dauerhaft um einen Punkt nach oben geschraubt – hilfreich für besonders aufreibende und verlustreiche Gefechte gegen die blutrünstige Höllenbrut. Dieser Tip stammt von GameStar-Leser Peter Brem aus Rottenburg.



Diablo Hellfire: Hoffentlich war's nicht die letzte Ölung für Ihren Helden.

Dominion

Die Massenschlachten von Dominion können auch abgebrühten Zockern

den letzten Nerv rauben. Drücken Sie also während eines Szenarios die »Return«-Taste, geben Sie dann den Cheat-Code ein, und bestätigen Sie das Ganze wieder mit »Return«. Somit können Sie sich wenigstens unbeschwert an den netten Zwischensequenzen ergötzen. Je nach Tastaturtreiber können »y« und »z« vertauscht sein.

Cheat	Wirkung
lushee	Mehr Ressourcen
infrared	Ganze Karte einsehbar
combustion	Befreit Sie von lästigen Feinden
zipper	Schnellerer Gebäudebau (Achtung: Computergegner profitiert ebenfalls davon!)

FIFA 98

Unser sportlicher Leser Volker Scheutwinkel aus Norden verriet uns seine besten Tricks auf dem Weg zur WM.

TIP 1: Wenn Sie beim Elfmeterschießen Ihren Torhüter einen kleinen Schritt zu der Seite bewegen, von der aus der Schütze anläuft, schießt dieser fast immer ins lange Eck.

TIP 2: Beim Torwartabschlag kommt der Schiedsrichter zur Strafraumgrenze. Sie können jetzt gegnerische Spieler außerhalb des Blickfelds des Pfeifenmannes unbesorgt foulen.

Flight Unlimited 2

Verlieren Sie in der Flieger-Simulation von Looking Glass auch ständig die Orientierung, während Sie durch Schlechtwetterfronten jagen? Drücken Sie während eines Ausfluges die »Alt«-, »Shift«- und »A«-Tasten gleichzeitig, um praktischerweise die korrekte Route für den erfolgreichen Abschluß des Szenarios einzublenden.

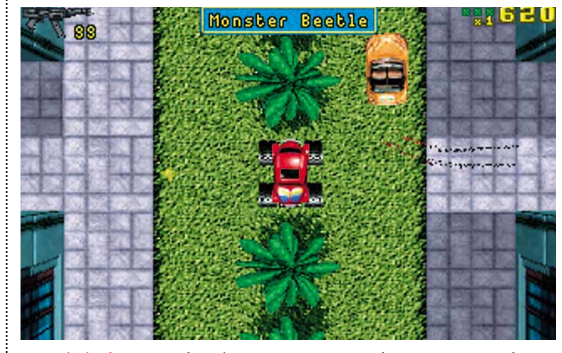
Formel 1

TIP 1: 17 WM-Strecken sind Ihnen nicht genug? Zum Glück versteckt sich in der wiederveröffentlichten Raserei von Psygnosis noch ein Bonuskurs, den Sie auf folgendem Weg aktivieren: Speichern Sie ein Spiel unter dem Namen »Speedy«. Beginnen Sie nun ein Rennen mit der Schnellstart-Option, und brechen Sie es sofort wieder ab. Wenn Sie dann ein normales Spiel starten, ist der neue Kurs in der Auswahlliste enthalten.

TIP 2: Gleiche Methode, weniger Sinn: Wenn Sie ein Spiel unter »Ashcakes« speichern, steuern Sie Ihre Flitzer im Schnellspiel als Schatten vor rotgefärbtem Hintergrund. Geben Sie dem Spielstand dagegen den Namen »Muzfrank«, spricht Jochen Maas seine Kommentare mit (zum Positiven) veränderter Stimme. Bisher hat übrigens noch niemand einen Cheat gefunden, um Kai Ebel herbeizuzaubern...

Grand Theft Auto

Marco »Jaques« Sokianos aus Berlin hat einen Tip für alle Straßen-Rambos, denen die angebotene PKW-Palette nicht ausreicht: den »Monster Beetle«. Sie finden den leicht aufgemöbelten Klassiker im zweiten Kapitel in San Andreas. Benutzen Sie dort die ganz rechts gelegene Abfahrt, und sie gelangen in den East Atlantic Heights zu einem kleinen Innenhof, wo Sie den Käfer-Kampfgefährten finden.

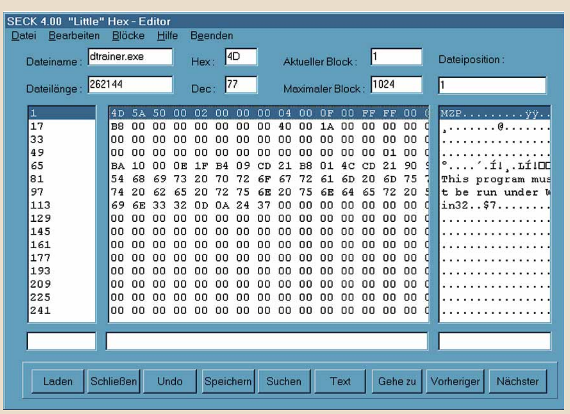


Grand Theft Auto: Mit echtem Teutonen-Turbo zum Renn-Sieg.

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel den Savegame Editor Construction Kit, dessen Sharewareversion Sie auf unserer Cover-CD im Menü »Programme« unter »Lesersoftware« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

Hexplore

Versuchen Sie sich doch mal an der kleinen Hexerei von Thilo Skanda, die uns via E-Mail erreichte. Fertigen Sie von Ihrem Speicherstand (im »Savegame«-Ordner des Hexplore-Verzeichnisses) eine Sicherheitskopie an. Rufen Sie dann Ihr gespeichertes Abenteuer mit einem Hexeditor auf, und ändern Sie je nach Charakterklasse die Werte an den Adressen aus der Tabelle in »FF« um. Schon verfügen Ihre furchtlosen Helden über Höchstwerte.

Charakter	Offsets
Krieger (Vigrad)	B75E1 und B75E2
Bogen (Drulak)	B7211 und B7212
Abenteurer	B6E41 und B6E42
Zauberer	B79B1 und B79B2



Hexplore: Gecheatete Werte erleichtern das Monster-Plätten.

Incoming

Die Entwickler bei Rage haben eine Menge Mogelmöglichkeiten sowie zwei Bonus-Levels eingebaut. Geben Sie während des Spiels (in Großbuchstaben) »FLYMETOTHEMOON« oder »OLDMACDONALD« ein, um die neuen Missionen zu spielen. Die Eingabe von »CHEATKEY« erlaubt Ihnen, per Funktionstaste eine Reihe von Cheats zu aktivieren.

Taste	Wirkung
F2	Leichter treffen
F3	Unverwundbarkeit
F4	Unendlich Leben
F5	Unbegrenzte Munition
F6	Smart-Bomb auslösen

Mech Commander

Sollten Ihre liebgewonnenen Blechkumpanen ständig zu einem hoffnungslosen Fall für die Schrottpresse werden, erstellen Sie mit einem Texteditor (zum Beispiel dem Editor aus dem Windows-Zubehör) eine leere Datei im Installationsverzeichnis des Programms. Geben Sie ihr den Namen »BUYMECHCOMMANDER.2«, und speichern Sie. Geht Ihnen nun während eines Feldzuges die nötige Munition aus, geben Sie einfach mitten im Spiel »lorrie« ein, um Ihren Vorrat an Geschossen wieder aufzustocken. Um den »Gott-Modus« zu aktivieren, tippen Sie »osmiu« ein, und zukünftig dürften nur noch feindlich gesinnte Kampfkolosse ihre langen Metallbeine in den Himmel strecken.

Might & Magic 6

Möchten Sie für alle Attribute einen Wert von 256 besitzen? Legen Sie eine Sicherheitskopie Ihres Spielstandes an, den Sie im Unterverzeichnis »Saves« im Might & Magic-6-Directory finden. Öffnen Sie Ihr gespeichertes Spiel mit einem Hexeditor. Überschreiben Sie den Inhalt von Offset 21FE1 mit »0E«; die Inhalte der Offsets 21FE5, 21FE9, 21FED, 21FF1, 21FF5, 21FF9 und 21FFF ändern Sie jeweils in »FF«. Speichern Sie ab, und laden Sie den Spielstand im Hauptprogramm. Diesen Hinweis schickte uns Ronny Krumrei aus Berlin.

Monster Truck Madness 2

Falls Sie bereits sämtliche Pisten des monströsen Geländewagen-Gerangels in- und auswendig kennen, können Sie sich ganz leicht eine weitere hinzumogeln. Starten Sie dazu ein Rennen auf der »Sidewinder Canyon«-Strecke; hinter Checkpoint 4 lenken Sie Ihren Truck noch über die folgende Brücke und biegen dann sofort rechts ab. Am Ende der nächsten Brücke erscheint auf der rechten Seite eine weitere, die Sie ebenfalls überqueren. Sie gelangen zu einem Tor, das Sie einfach durchfahren. Wenn Sie nun das Spiel neu starten, können Sie sich genüßlich auf dem Zusatzkurs »Torture Pit« austoben. Oliver Jost aus Osnabrück kann ein kleines Klagelied davon singen.

NBA Hangtime

Kürzlich sind die Chicago Bulls mal wieder NBA-Champions geworden. Dieser Traum kann nun auch auf Ihrem heimischen Computer in Erfüllung gehen. Geben Sie die Schummeleien im »Match-Up«-Bildschirm ein, um die Helden der amerikanischen Liga zum Sieg zu führen.

Cheat	Wirkung
616	Besserer Block
552	Schnellerer Ablauf
048	Schaltet Musik aus
120	Passen geht schneller
284	Unglaubliche Geschwindigkeit!
390	Fouls werden ausgeschaltet
709	Flinke Hände
937	Goaltending wird ausgeschaltet
802	Kräftigere Arme
111	Tournier-Modus

NHL 98

David Novak aus Wettingen in der Schweiz macht sich einen folgenschweren Bug in Electronic Arts Eishockey-Keilerei zunutze. Grundvoraussetzung für uneingeschränktes Toreschießen ist zunächst, daß Sie in Unterzahl spielen. Wenn Sie in Ihrer eigenen Verteidigungszone in Puck-Besitz sind, täuschen Sie einen Schlagschuß an, lassen den Stock aber sofort wieder zu Boden sinken. Dann passen Sie die Hartgummi-Scheibe möglichst schnell zu einem Ihrer Mitspieler, welcher sie mittels Volley-Schuß ins gegnerische Tor befördert – dieses ist nämlich unverständlicherweise völlig leer.



NHL 98: Auch in der Unterzahl lassen sich mit unserem Tip leicht Tore erzielen.

Outwars

Für Microsofts Action-Shooter sind einige neue Cheats aufgetaucht, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Die

folgende Tabelle enthält alle alten und neuen Mogeleien. Tippen Sie die Codes einfach während eines laufenden Einsatzes ein. Je nach Tastaturtreiber können »y« und »z« vertauscht sein.

Cheat	Wirkung
mcleod	Unverwundbarkeit
keymaster	Unbegrenztes Jetpack-Benzin
dirtyharry	Unbegrenzte Munition
buzz	Glider-Flügel
phantom	Mit »F11« und »F12« spionieren Sie feindliche Kreaturen aus
snipsnip	Ihre Figur wechselt das Geschlecht
gohome	Bringt Sie zurück zur Startposition
sneakers	Schleichen-Modus
thrasher	Alle Feindeinheiten erscheinen auf Ihrem Radar
timewarp	Hält die ablaufende Missions-Zeit bis auf Widerruf an

Rebellion

Unsere Tips und Kniffe direkt aus dem Gefechtsgeschehen sollten sowohl für Neueinsteiger als auch für Taktik-Profis von Interesse sein.

TIP 1: Zu Beginn ist Diplomatie als vorrangige Taktik angesagt. Bei allzu frühen Invasionen und Bombardierungen ernten Sie als Dankeschön lediglich schlechtgelaunte Kommentare der Planeten-Regierungen. Die Folge: Ihr vormals guter Ruf verschwindet auf Nimmerwiedersehen im Hyperraum.

TIP 2: Wenn Sie die Rebellen in die Schlacht führen, sollten Sie möglichst immer ein Auge auf Ihr Hauptquartier haben. Versetzen Sie Ihre gesamte Basis in Notfällen auf andere Himmelskörper, um nicht von imperialen Aufklärern entdeckt zu werden.

TIP 3: Als rebellischer Feind des Imperiums sollten Sie auf jeden Fall den Versuch unternehmen, möglichst schnell den »Sesswenna«-Quadranten zu übernehmen, weil Sie dadurch die Versorgung für Ihre bösen Widersacher abschneiden können.



Rebellion: Gestärkt durch die GameStar-Tips geht's ins Gefecht gegen das ach so böse Imperium.

TIP 4: Ressourcen-Beschaffung sollten Sie insbesondere in frühen Spielstunden zu einer Ihrer Hauptaufgaben erklären. Hierbei erweist es sich als sehr ertragreich, wenn Sie die zum Abbau benötigten Minen und Raffinerien stets im Doppelpack direkt an den Quellen positionieren. Ihr Ressourcen-Konto wird's Ihnen danken!

TIP 5: Die Imperialen haben der Rebellen-Allianz eine wichtige Kleinigkeit voraus: sie sind in der Lage, jederzeit hinterhältige Attentate auf gegnerische Stellungen zu verüben. Es ist ratsam, von diesem Vorteil ausreichend Gebrauch zu machen. Feindliche Leistungsträger wie Luke Skywalker oder Han Solo können bei den Aktionen zwar nicht komplett aus dem laufenden Spiel gekickt werden, wohl aber steigt ihr Verletzungsrisiko, was wiederum eine eventuelle Gefangennahme deutlich erleichtert.

Team Apache

TIP 1: Wägen Sie vor jedem Einsatz genau ab, ob Sie wirklich alle Wingmen mitnehmen müssen. Denn dadurch sinkt die Moral der Piloten und Waffenoffiziere sehr schnell, und Ihre Mechaniker kommen mit Reparaturen nicht mehr nach.

TIP 2: Zerstören Sie wichtige Ziele lieber selbst: Ihre Flügelleute sind meist recht langsam und zögern so die Einsätze unnötig hinaus.

TIP 3: Teilen Sie die Mechaniker unbedingt per Hand ein. Beachten Sie dabei, daß sich ab einer gewissen Anzahl von Monteuren die Reparaturzeit nicht weiter verkürzt.

TIP 4: Lassen Sie Transporthubschrauber am besten weit hinter Ihrer Staffel fliegen. Dadurch haben Sie mehr Zeit, Feinde rechtzeitig auszuschalten, bevor Ihre Lastenhelikopter in Reichweite der Gegner gelangen.

Theme Hospital

Als eher unschön erweisen sich nach wie vor die großen Anhäufungen von stinkendem Müll und allerlei unkontrolliert abgegebenen Körperflüssigkeiten auf den Hospital-Fluren. Wollen Sie diese rasch loswerden, ohne eine komplette Putzkolonne aufbieten zu müssen, bauen Sie kurzerhand einen Raum über die betreffende Stelle. Brechen Sie den Bau aber ab, sobald Sie Tür und Fenster plazieren sollen, und sämtliche Verunreinigungen sind wie von Meister Proper höchstpersönlich vollständig weggewischt. Auf engerem Raum funktioniert das auch mit kleineren Gegenständen, beispielsweise Pflanzen. Dieser Tip für besonders reinliche Klinik-Chefs stammt von Leser Christoph »Dr. Brinkmann« Seipel aus Sassenberg.



Theme Hospital: Brechen Sie an dieser Stelle den Bau des neuen Raumes einfach ab.

Twisted Metal 2

In der witzigen Autozerstörungsorgie von Sony gibt es einen versteckten Wagen: Wenn Sie schon immer mal als Eismann durchs schöne Paris rasen wollten, geben Sie im Autoauswahl-Screen die Wörter »glorious« und »icecream« in dieser Reihenfolge ein.

Unreal

Christian Friedrich aus Freinsheim hat entdeckt, wie Sie mit einer simplen Übung den gemeinen Gryphon-Geschöpfen mächtig in den Allerwertesten treten können. Wählen Sie die ASMD aus, und feuern Sie mit der rechten Maustaste eine Energiekugel auf die werte Gegnerschaft. Noch während die Kugel unterwegs ist, schicken Sie ihr schnell einen Energiestrahl mit der linken Taste der Maus hinterher. Sobald dieser Ihr erstes Geschoß erreicht, erzeugt der Zusammenstoß eine mächtige, violette Druckwelle mit einer extrem hohen Durchschlagskraft. Diese Hin-



Unreal: Die ASMD kann auch solche mächtigen Explosionen erzeugen.

terhältigkeit empfiehlt sich insbesondere für den Einsatz gegen mehrere Skaarj-Kollegen, die auf Beute lauernd dicht gedrängt zusammenhocken.

Vangers

TIP 1: Zu Beginn brauchen Sie nicht unbedingt eine Waffe. Verdienen Sie lieber ein paar Geldeinheiten mit dem Transport von Gütern zwischen Ihrem Start-Stadtteil und dem direkten, nördlichen Ableger (wenn Sie sich verfahren, blendet sich nach kurzer Zeit ein automatischer Kompaß ein).

TIP 2: Erst wenn Sie zwischen 1.000 und 2.000 Geldeinheiten zusammen haben, sollten Sie sich um bessere Waffen und Ausrüstung kümmern.

TIP 3: Fahren Sie anfangs möglichst nicht zu viel durch's Gelände, sondern bleiben Sie auf den Hauptwegen. Das bringt Ihnen Dominanz-Punkte, die Ihnen in späteren Kämpfen helfen.

TIP 4: Auf der Karte erblicken Sie von Zeit zu Zeit Gitter-Gebäude – dorthin lohnt sich ein gelegentlicher Abstecher. Sie finden so manchmal Extras oder können Bonus-Punkte einsammeln.

Worms 2

Ulf Gutfleisch aus Hechingen hat ein paar neue Spielereien für den Würmer-Wahnsinn parat. Die Liste enthält der Vollständigkeit halber auch nochmals die bereits bekannten Codes. Geben Sie die Tricks während eines Kriecher-Kampfes ein, und bestätigen Sie diese mit der »Backspace«-Taste (zweimal bei **BACKFLIP**). Erscheint am oberen Bildschirmrand ein zustimmendes »O.K.«, ist der Cheat aktiv, und die rückgratlosen Biester können noch hinterhältiger Ihrer Lieblingsbeschäftigung »Artgenossen plätten« fröhnen.



Worms 2: Nun kann unser tapferes Gewürm richtig groß shoppen kriechen.

Cheat	Wirkung
SUPERSHOPPER	Kisten mit Geheimwaffen (oder Fallen!) erscheinen
REDBLOOD	Getroffenes Kriechgetier vergießt Blut
HIGHJUMP	Sprungkraft wird erhöht
BACKFLIP	Rückwärtsrolle
GODMODE	Unbesiegbare Würmchen
CREAMOFWHEAT	Getreide hagelt auf feindliches Gewürm
SHEEPHEAVEN	Kisten beherbergen Schafe und Schafswaffen
SUICIDEBOMBER	Mit »Kamikaze« zerplatzen die Schleimer effektvoll

X-Com Interceptor

Sie haben etwas gegen Alien-Anarchie? Kein Problem, ziehen Sie einfach die neuesten GameStar-Schummeleien zu Rate. Betätigen Sie die Tasten »Strg« und »e« gleichzeitig, und geben Sie nach dem Ertönen des Pieptons die Codes ein. »y« und »z« können, je nach Tastaturtreiber, vertauscht sein.

Cheat	Wirkung
canttouchthis	Unverwundbarkeit
fillerup	Unbegrenzter Flug-Radius
knowitall	Forschung wird abgeschlossen
quickbase	Sämtliche Basen, die Sie gerade bauen, sind fertig
payday	Mehr Geld

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Zweite Hälfte der Komplettlösung

Commandos



Auf CD: Exklusives Cheatprogramm

Unser Redaktions-Trupp hat auch die letzten zehn Missionen gemeistert und verrät, wie Sie Ihren Privatkrieg gewinnen.

Weiter geht's mit unserer Komplettlösung zu Eidos' kniffliger Taktikpraline Commandos. Im zweiten und letzten Teil bieten wir militärische Unterstützung für die Missionen 11 bis 20, die noch einmal deutlich schwerer sind als die vorangegangenen (siehe GameStar 8/98, ab Seite 184). Auf unserer Cover-CD wartet zusätzlich ein exklusives Cheat-Programm auf Sie, mit dem Sie Ihre Jungs unverwundbar, unsichtbar oder zu wandelnden Munitionsdepots machen können.

Mission 11 (Passwort 9WODW)

SPION *lenkt Wachen ab*

TIP 1: Ihr Spion lenkt den Soldaten bei (1) ab, damit der Green Beret sich zunächst hinter der Mauer am Haus (2) verstecken, dann die Wache (3) umbringen und sie schließlich bei (4) verbergen kann. Ihr Rambo-Verschnitt kehrt zurück, knöpft sich den nächsten Gegner (5) vor und versteckt ihn ebenfalls. Mit den folgenden Wachleuten verfährt er genauso. Nun ist Soldat (6) fällig; die beiden Wachen (1) und (7) können Sie getrost ignorieren – sie schauen in die falsche Richtung.

Gegner **ANLOCKEN**

TIP 2: Die Patrouille bei (8) wird von Ihrem Spion abgelenkt, während der Green Beret nördlich der beiden Zelte sein Ködergerät aufstellt. Damit lockt er den Soldaten (9) an, umrundet das Zelt und ersticht den Gegner von hinten. Der Wache bei (10) ergeht es genauso – diesmal wird das Ablenkgerät aber zwischen den Zelten aufgestellt. Die beiden Soldaten (11) und (12) werden hinterrücks mit dem Messer erledigt. An den Gegner bei (13) schleicht sich Ihr Einzelkämpfer von der linken Seite der Unterkunft aus heran.



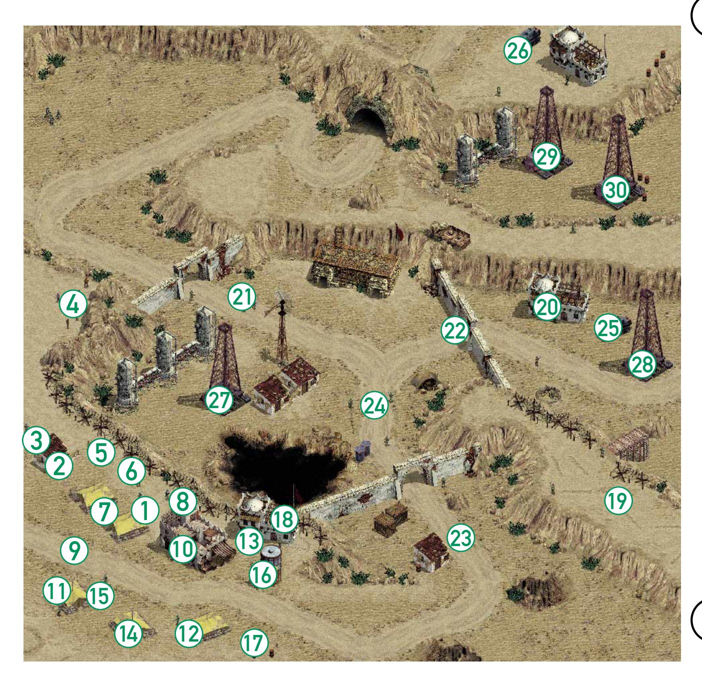
Tankwagen für den linken (29) und Tonnen für den rechten Turm (30).

Köder **EINSETZEN**

TIP 3: Anschließend versteckt er den Elektroköder bei (14) und sich selbst hinter dem linken Zelt, um die Wachen (15) und (16) auszuschalten. Die Tonne bei (17) wird nach (18) gebracht und vom Spion gesprengt, sobald die (bisher von ihm abgelenkte) Patrouille vorbeimarschiert. Der Green Beret eilt nun auf den Hügel (19), wo er die Wachen ersticht.

SDKFZ *besetzen*

TIP 4: Der Agent kümmert sich um die Wache (20), damit der Nahkämpfer die anderen beiden beim SDKFZ und zuletzt noch den Gegner bei (20) töten kann. Der Spion lenkt die Patrouille (21) ab und gibt so dem Green Beret Gelegenheit, den nächsten Gegner (22) mit seinem Köder anzulocken und ihn in die ewigen Jagdgründe zu schicken.



Mission 11: Achten Sie darauf, die besiegten Feinde stets gut zu verstecken.

STREIFE *ausschalten*

TIP 5: Danach hält 007 ein Plauderstündchen mit der Streife bei (23). Der Green Beret plaziert derweil ein Benzinfaß hinter den Feinden und sprengt sie mit der Tonne ins Nirwana. Ihr Agent kehrt zurück zur Patrouille (21), während der Scharfschütze aus dem Süden die drei Wachen bei (24) erledigt. Nun besteigt der Fahrer das SDKFZ (25) und erschießt die restlichen Gegner mit dessen Bordkanone.

Tanklaster **SPRENGEN**

TIP 6: Jetzt jagt der Sprengmeister das feindliche SDKFZ (26) sowie die beiden südlichen Bohrtürme (27) und (28) in die Luft. Die Türme bei (29) und (30) zerlegt der Dynamitexperte mit dem nahen Öltransporter sowie einem Benzinfaß.

Mission 12 (Passwort UVHDC)

Dach EROBERN

TIP 7: Sobald der Wachmann (1) am Versteck Ihres Green Beret vorbei ist, ersticht der den Wächter von hinten und versteckt sich hinter der linken Ecke. Dann steigt er aufs Dach und erledigt den Wachsoldaten (2). Der Spion klettert ebenfalls hoch und beschäftigt den Deutschen bei (3). Diese günstige Gelegenheit nutzt der Green Beret zur lautlosen Beseitigung der Wache bei (4). Deren abgelenkter Kollege (3) fällt ihm als nächstes zum Opfer.



Die oberen Wachen attackieren Sie zuerst.

Soldaten ABLENKEN

TIP 8: Der Agent lenkt nun den Schützen (5) ab, während Ihr Nahkämpfer die Soldaten (6) und (7) ausschaltet. Der Spion gibt seinem Gesprächspartner (5) und dessen Kollegen auf dem Sims eine tödliche Injektion. Danach schleicht er zum Gegner an der Markise und lenkt ihn ab. Der Green Beret versteckt sich im Haus (9), beseitigt den nahen Soldaten (10) und versteckt ihn hinter dem Gebäude.

Leichen VERSTECKEN

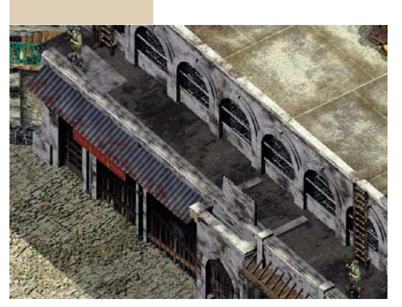
TIP 9: Soldat (11) wird vom Agenten beschäftigt; der Green Beret verbirgt sich hinter dem Warenstapel (12), erledigt den nahen Soldaten (8) und danach den Mann auf dem Eckhaus (11). Ihr Agent plaudert mit dem Infanteristen bei (13), damit der Schütze sein Versteck verlassen kann, um die Soldaten (14), (15) und den zur Hilfe eilenden Aufpasser (16) zu erschießen. Darauf schaltet der Green Beret ohne Risiko die Wächter bei (13) und (17) aus.

SCHARFSCHÜTZE im Einsatz

TIP 10: Während der Spion nun den Soldaten (18) anspricht, tötet Ihr Scharfschütze die Wachen bei (19) und (20). Der Einzelkämpfer versteckt den ersten besiegten Gegner (19), ehe der aufmerksame Infanterist bei (21) wieder hinsieht. Für den Mann bei (18) gilt das gleiche: Erst ausschalten, dann verstecken.

MESSERARBEIT

TIP 11: Ihr Agent marschiert stracks nach (21) und lenkt den Gegner ab; der brave Nahkämpfer kann sich dann per Messer um die Wachsoldaten bei (22) und (23) kümmern. Nächstes Ziel Ihres Spions ist der Wächter bei (24); der Green Beret knöpft sich derweil die Feinde bei (21) und (24) vor. Sobald der Aufpasser (25) abgelenkt ist, erledigt der Green Beret die Gegner bei (26) und (27) sowie – nachdem der Schütze den Wachmann (28) erschossen hat – auch noch die Feindsoldaten bei (29), (30) und (31). Der Agent lenkt den Soldaten bei (32) ab und der Schütze opfert seinen letzten Schuß für den Feind an der Treppe (25). Dadurch wird für den Green Beret der Weg zur Wache bei (33) frei.



Diese Soldaten sind für den Spion dank der Spritze kein Problem.

Die REIHENFOLGE zählt

TIP 12: Für den Rest der Mission lenkt der Agent nun die Streife bei (34) ab und Ihr Barett-Träger erledigt, in dieser Reihenfolge die Soldaten (35), (36), (32) und (38). Den Gefangenen befreien Sie, während Ihr Spion die Gefängnispatrouille beschäftigt. Danach fliehen Sie mit dem Fluchtfahrzeug (38).



Mission 12: Bis auf die Patrouillen lassen sich alle Gegner geräuschlos beseitigen.

Mission 13 (Passwort GSUWW)

Auf den **KUTTER** *warten*

TIP 13: Der Nahkämpfer erklettert die Kaimauer und schießt auf die Soldaten (1) bis (4). Daraufhin taucht der Froschmann bei der Schleuse (5) mit dem nächsten Fischkutter durch. Er geht bei (6) an Land, schaltet den Wachmann (7) aus und legt den Schalter (8) um. Anschließend geht's zurück ins Hafenbecken. Unter Wasser schwimmt er bis (9) und harpuniert hinter den Kisten den Schützen (10) und danach dessen Kollegen bei (11). An den Wachmann bei (12) schleicht er sich an, um ihn mit dem Messer zu erledigen. Dann taucht er zum Aufgang bei (13), wo er mit gutem Timing den ersten Gegner (14) und dessen heranstürmenden Kameraden (15) erschießt.

Zurück zum **STARTPUNKT**

TIP 14: Nun kehrt er zum Start zurück, wo er das Boot aufpumpt und die Truppe nach (9) rudert. Der Schütze bezieht bei (16) Stellung, während Ihr Sprengmeister bei (17) seine Falle auslegt. Sobald ein Mitglied der Streife (18) in die Bärenfalle gelaufen ist, erledigt der Schütze die beiden restlichen. Der Einzelkämpfer kann jetzt gefahrlos die Wächter (19), (20) und (21) ausschalten. Er versteckt sich danach hinter den Ballen (22), von wo aus er den letzten Soldaten (23) angreift.



Per Geschütz schalten Sie auch Patrouillenboote aus.

BOMBE *legen*

TIP 15: Der Sprengmeister kann nun in Ruhe seinen Sprengsatz anbringen und zum Schlauchboot zurückkehren. Ihr Schütze nimmt von (21) aus den Gegner (24) und dessen zu Hilfe eilenden Kollegen (25) aufs Korn und kehrt ebenfalls zum Gummiboot zurück. Ihr Green Beret folgt ihm, sobald er den Aufpasser auf dem Steg (26) beseitigt hat.

Garage **BLOCKIEREN**

TIP 16: Gleichzeitig besetzt der Fahrer den LKW (27). Nun schnorchelt Ihr Froschmann nach (28), taucht dort auf und schaltet die Wachen (29) und (30) aus. Danach betätigt er den Schalter (31), besetzt das U-Boot (32) und torpediert damit das Schlachtschiff. Sobald sich die Garage neben dem LKW (27) öffnet, fährt Ihr Fahrer den Wagen dort hinein und blockiert den Panzer.



Mit dem LKW sperren Sie den Panzer in die Garage.

Patrouillenboot **VERSENKEN**

TIP 17: Er kehrt sofort zum Boot zurück, während der Taucher noch das Patrouillenboot (33) torpediert. Daraufhin bringt der Froschmann die Mannschaft nach (6), wo der Fahrer mit dem Geschütz (34) das zweite Schiff (35) versenkt. Nun paddelt die ganze Truppe gemütlich zur Boje (36).



Mission 13: Nach der Versenkung des mächtigen Schlachtschiffs ist Eile geboten.

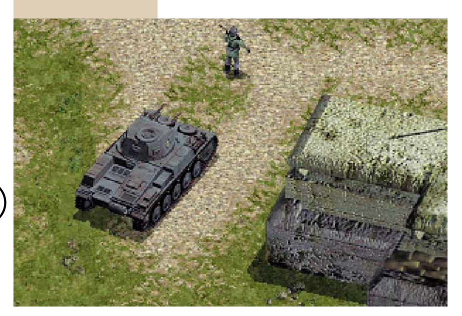
Mission 14 (Passwort WA8DW)

DIREKTER *Weg ist tödlich*

TIP 18: Für diesen Einsatz gilt folgendes: Da die Halbinsel extrem gut bewacht wird, ist vom direkten Weg über das Eiland abzuraten. Statt dessen können Sie mit Hilfe eines gepanzerten Fahrzeugs im Norden des Missionsgebiets erst einmal die Insel aufräumen und dem Sprengmeister so den Weg bereiten.

Insel **UMFAHREN**

TIP 19: Der Taucher springt über Bord und schwimmt an der Küste entlang bis zum MG-Schützen (1), den er per Harpune ausschaltet. Zurück im Boot, paddelt er nach Osten (2), von wo aus nun der Scharfschütze den am Strand patrouillierenden Soldaten (3) erschießt. In einem unbeobachteten Augenblick rudert der Froschmann die Mannschaft nach (4). Von hier erschießt Ihr Heckenschütze den MG-Mann bei den Felsen (5). Nun kann der Taucher das Boot fast bis ganz nach Westen (6) durchbringen.



Der Panzer – Mittel zum schnellen Sieg.

Strandwachen **ERLEDIGEN**

TIP 20: Auf dem Weg dorthin nimmt sich Ihr Scharfschütze noch der Einheiten (7), (8) und (9) sowie der Patrouille (10) an. Im Anschluß legt das Boot am Strand an, um den Fahrer abzusetzen, welcher vorsichtig bis zum schlecht bewachten Panzer bei (11) robbt.

PANZER *einsetzen*

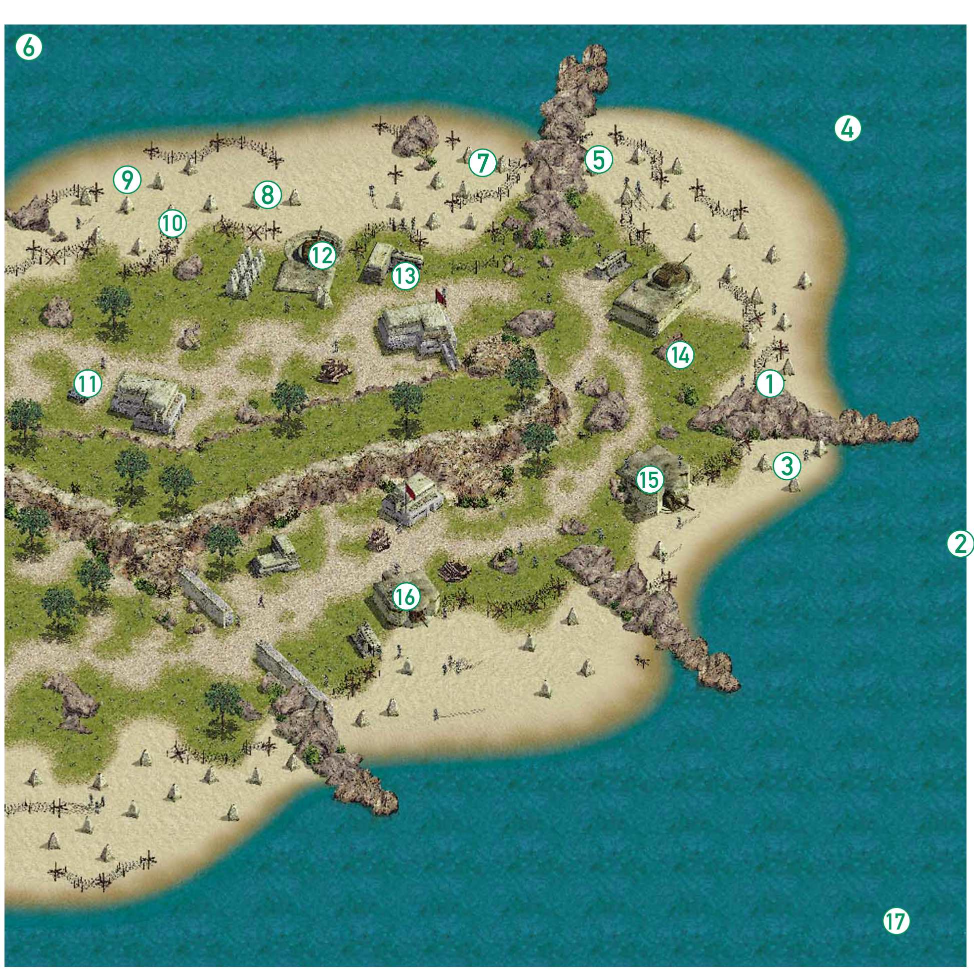
TIP 21: Sobald der Fahrer die Kontrolle über den Panzer übernommen hat, ist der schwierigste Teil der Mission überstanden. Die Deutschen können den Stahlkoloß mit ihren Pistolen, MGs und Gewehren nicht beschädigen. Ihr Fahrer unternimmt jetzt eine Tour über die gesamte Insel und erledigt mit dem Bord-MG alle noch lebenden Gegner. Die Feinde auf den Gebäuden und Kanonen können Sie mit dem Panzer allerdings nicht erwischen. Da die Amokfahrt unweigerlich den Alarm auslösen wird, sollte das Gummiboot mit Ihren restlichen Männern so weit wie möglich vom Ufer entfernt dümpeln. Nachdem alle erreichbaren Feindsoldaten ausgeschaltet sind, nimmt das Boot den Fahrer wieder auf und setzt dafür das Sprengteam ab.



Die Tonnen rechts sprengen das Geschütz links.

KANONEN *sprengen*

TIP 22: Nun macht sich Ihr Sprengteam, bestehend aus Green Beret und Sprengmeister, auf den Weg. Der Einzelkämpfer ist für die Sprengung der nördlichsten Kanone (12) verantwortlich. Dazu stellt er eine Tonne (13) an der Kanone ab und läßt sie durch einen gezielten Pistolenschuß explodieren. Während er nun zum Boot zurückkehren kann, legt der Sprengmeister bei den drei weiteren Geschützen (14), (15) und (16) seine Bomben und kehrt auch zurück. Nachdem der Experte die Kanonen gesprengt hat, bringt der Taucher das Boot zur Boje (17).

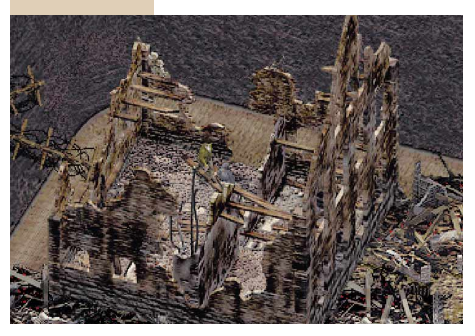


Mission 14: Alle Schwierigkeiten können Sie in diesem Einsatz locker »umschiffen«.

Mission 15 (Passwort KEWD3)

GIFT statt Messer

TIP 23: Diesmal übernimmt der Agent die üblichen Aufgaben des Green Beret. Zuerst kriecht er ins Haus (1), wo er den patrouillierenden Soldaten hinterrücks vergiftet. Auf diese Weise schaltet er den zweiten Wächter (2) aus. Nun versteckt er sich bei (3), wo er dem Infanteristen (4) auflauert und ihn wiederum per Giftspritze ins Jenseits befördert.



Dieses Haus ist wie geschaffen für einen Hinterhalt.

Der Agent erobert den BALKON

TIP 24: Derweil robbt der Taucher bis zur Treppe (5) und erledigt den Wachmann auf der anderen Seite (6) mit seiner Harpune. Dann kriecht der Agent von hinten an den Gegner bei (7) heran, beseitigt diesen lautlos und deponiert die Leiche auf der Treppe. Danach versteckt er sich hinter dem Zaun (8), von wo aus er den nahen Soldaten (9) erledigt. Er wartet nun, bis die Patrouille auf dem Balkon (10) sich wieder abwendet und steigt selbst hinauf, um die Männer zu erledigen.

Uniform auf dem BALKON

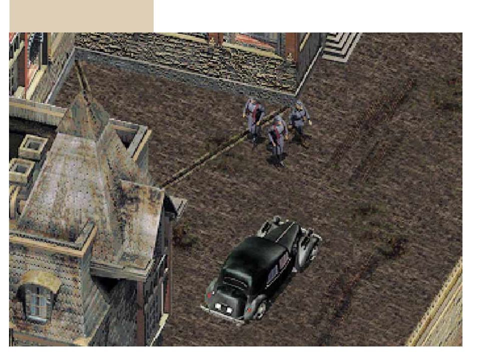
TIP 25: Oben findet Ihr Agent eine schmucke Uniform, welche er sogleich anzieht und darin unerkannt den letzten Balkon-Wächter umbringt. Die anderen drei rücken am Eckhaus (11) vorbei zum einzelnen Gebäude bei (12) vor. Während der Spion den Soldaten (13) ablenkt, erschießt der Scharfschütze die Wache auf dem Dach (14). Ihr Fahrer schleicht sich dann am Wächter (15) vorbei und hält bei (16) an. Der Agent verläßt seinen Standort und vergiftet die Aufpasser (17) und (18). Der Weg in den Kasernenhof wird damit frei.



Auf diesem Balkon ist die Uniform versteckt.

Auto VORFAHREN

TIP 26: Sobald die Streife (19) Ihrem Spion lauscht, setzt sich der Fahrer ins Auto (20) und parkt vor der Tür des Hauptquartiers. Die Soldaten (13) und (15) erledigt der Scharfschütze, damit der Weg zurück nach (12) für den Fahrer frei ist. Ihr Agent stapft nun zum Friedhof, woraufhin die (nicht länger abgelenkte) Patrouille den falsch geparkten Wagen bemerkt. Die Soldaten eröffnen das Feuer auf das harmlose Auto und jagen es mitsamt Hauptquartier und General in die Luft. Sobald sich die Lage wieder beruhigt hat, lenkt der Agent die Friedhofspatrouille (21) ab. Ihr Fahrer klaut den Lastwagen vom Friedhof, alle steigen ein und fahren zum ausgemachten Fluchtpunkt nach (22).



Mit diesem Wagen sprengt man das Hauptquartier.

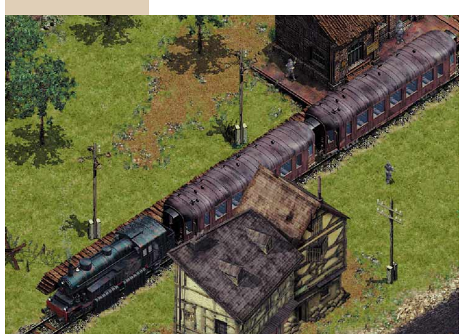


Mission 15: In den Häusern finden Ihre Spezialisten Schutz vor den zahlreichen Soldaten auf Streife.

Mission 16 (Passwort R71P3)

Zug als **DECKUNG**

TIP 27: Zunächst benötigt Ihr Agent seine Uniform, welche bei (1) zu finden ist. Zu diesem Zweck vergiftet er den Deutschen am Haus (2) von hinten und schleppt ihn um die Ecke. Danach robbt er, geschützt hinter dem im Bahnhof haltenden Zug (3), nach (4). Von dort zwischen den Wachen bei (5) und (6) hindurch bis zum südlichen Rand der Missionskarte, dann in die östlich gelegene Ecke und schließlich nach Norden zur Wäscheleine. Der Heckenschütze folgt ihm, wobei Ihr Spion dabei die auf dem Weg lauernden Wachen ablenkt.



Nutzen Sie den Zug als zeitweilige Deckung.

Männer in **POSITION** *schicken*

TIP 28: Der Schütze erledigt die Patrouille (7), indem er einen Fernschuß auf die nahen Tonnen abgibt. Anschließend robbt er in nördlicher Richtung vor, bis er die Zündvorrichtung (8) im Visier hat. Der Spion gelangt über die Brücke (9) ans andere Ufer. Drüben stellt er sich hinter dem Sprengmeister (10) auf. Der Taucher schwimmt zur Insel (11) an der Brücke, wo er nördlich des kleinen Häuschens in Deckung geht.

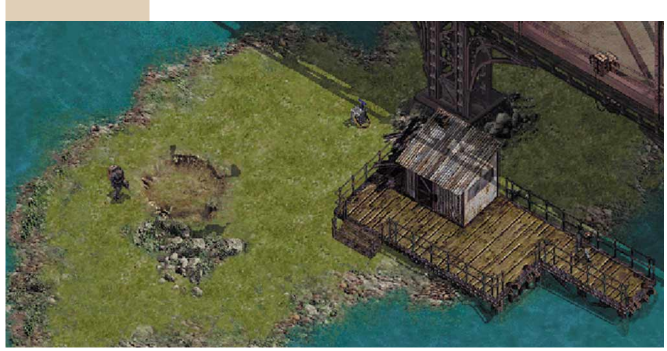


Das Ende der ahnungslosen Streife ist nah.

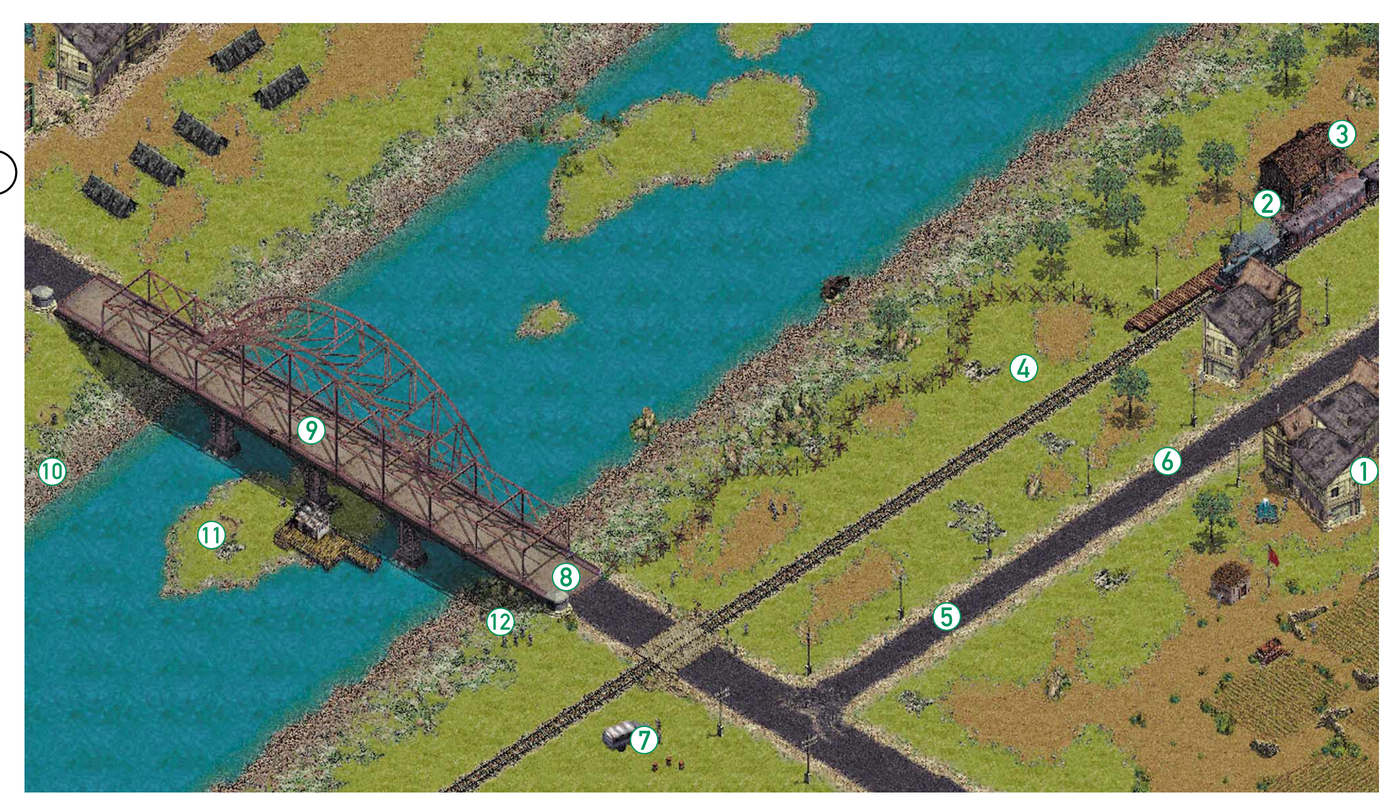
Ihre drei Spezialisten sind damit in Stellung: Nun kann es losgehen.

ZEITGLEICH *agieren*

TIP 29: Während gerade niemand hinschaut, gibt der Agent »seinem« Ingenieur eine tödliche Injektion. Sofort danach harpuniert der Taucher beide Sprengmeister auf der Insel und taucht dann wieder unter. Zuletzt erschießt der Schütze den verbliebenen Sprengmeister mit seinem Präzisionsgewehr. Sobald wieder Ruhe eingekehrt ist, lenkt Ihr Spion die Patrouille bei (12) ab, damit die anderen sicher den Flucht-LKW erreichen. Ganz zuletzt springt er dann selbst in den Wagen.



Diese Sprengmeister kann nur der Taucher besiegen.



Mission 16: Sie müssen Ihre tapferen Spezialisten zunächst in Stellung bringen, um dann gleichzeitig mit allen loszuschlagen.

Mission 17 (Passwort FXIMV)

STREIFE *ausschalten*

TIP 30: Im Startgebiet kann bedenkenlos herumgeballert werden; diesen Umstand sollten Sie ausnutzen. Ihr listiger Spion spricht die Patrouille (1) am linken Ende ihrer Strecke an. Der Green Beret erschießt dann die abgelenkten Gegner von hinten. Danach kraxelt er am westlichen Kartenrand die Felswand hoch und versteckt sich hinter dem Stein bei (2).



Der vordere Eingang ist zum Glück nicht der einzige.

PISTOLEN-ARBEIT

TIP 31: Sobald Wachmann (3) wegschaut, kommt der Green Beret hinter dem Felsen hervor und erschießt ihn. Daraufhin geht er wieder in Deckung. Mit dem nächsten Gegner (4) verfährt er ganz genauso. Einen weiteren Wachsoldat (5) locken Sie durch Schußlärm an und schalten ihn dann ebenfalls per Pistole aus. Den Infanteristen nahe der Brücke (6) erledigen Sie wie gewohnt mit dem Messer.

SENDER *benutzen*

TIP 32: Die Streife (7) lockt der Einzelkämpfer mit dem Ablenksender nach (8), von wo aus die Wachen ihre toten Kameraden sehen. Hinter dem Stein lauert der Green Beret, der die Gegner mit einem Pistolenschuß auf sich aufmerksam macht und erledigt, sobald sie den Stein umrundet haben. Die Brückenpatrouille (9) schalten Sie auf die gleiche Weise aus: Positionieren Sie das Ablenkgerät dafür bei (10).

***Der Spion öffnet das* TOR**

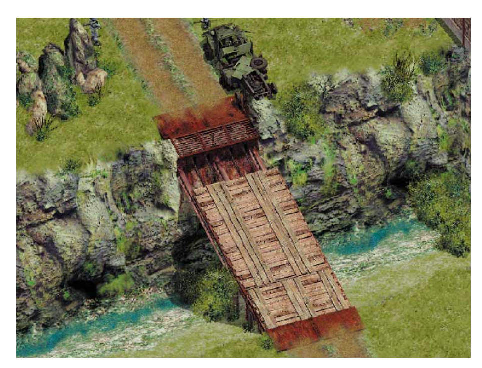
TIP 33: Nun wandert der Agent durch das feindliche Lager und öffnet das Tor (11). Der Nahkämpfer stellt seinen Sender bei (12) auf und wirft sich auf den Boden. Sobald die Wachen aus dem Lager näher kommen, macht er auf sich aufmerksam und geht wieder in Deckung. Die Wächter folgen, sehen die Gräber und werden vom Nahkämpfer ausgeschaltet. Die gleiche Taktik wenden Sie ein weiteres Mal mit dem Ablenkgerät auf Position (13) an.

***Der Spion* LENKT AB**

TIP 34: Der Agent lenkt den Soldaten bei (14) ab, woraufhin der Green Beret ins Lager kriecht und sich die Wachen bei (15) und (16) vornimmt. Danach lenkt der Spion den Mann bei den Kisten (17) ab. Ihr Messerstecher schaltet währenddessen die Gegner bei (14) und (18) aus.

ÖL *vergießen*

TIP 35: Dann öffnet der Green Beret die Ölfässer (19), plaziert in der Öllache die Tonne von (17) und beschießt diese. Der Spion spaziert über die Brücke und lenkt dort den Gegner (20) ab. Daraufhin setzt der Froschmann ganz links den Green Beret über. Der gibt bei (21) einen Schuß ab und erledigt dann den neugierigen Deutschen (22). Danach fällt seinem Messer der Mann hinter dem Haus (23) zum Opfer.



Zunächst öffnen Sie diese Zugbrücke.

SPION *lenkt Gegner ab*

TIP 36: Ihr Spion verwickelt den Soldaten bei (25) in ein Gespräch. Der Barett-Träger robbt derweil nach (24), erledigt die Wache bei (26) und danach den Gesprächspartner des Agenten (25). Wächter (27) wird am Ostende seiner Route vom Spion bequasselt und vom Green Beret angegriffen. Zurück bei (28) schaltet der Nahkämpfer, sobald Ihr Agent den Schützen (29) ablenkt, die Gegner bei (30) und (20) aus. Besiegte Feinde versteckt er an der Uferböschung. Die letzten Soldaten sind nun ein Kinderspiel. Nach getaner Arbeit flieht das Team mit dem LKW (31).



Mission 17: Der Hinterausgang des Lagers ist nur schwach bewacht.

Mission 18 (Passwort ZZMJV)

Der Green Beret **VERSTECKT** *sich*

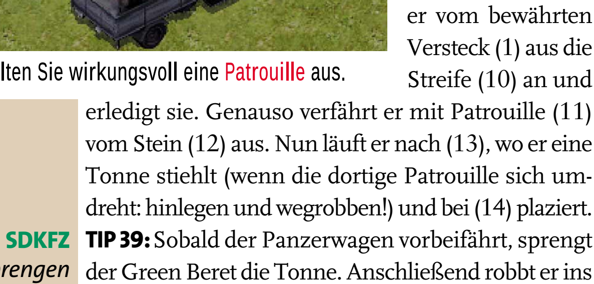
TIP 37: Da es in dieser Mission nur wenige Mannschaftsquartiere gibt, dürfen Sie nach Herzenslust schießen – zu Beginn jedoch nicht. Der Green Beret versteckt sich bei (1), erledigt zuerst den nahen Soldaten (2) und – sobald dieser ihm den Rücken zuwendet – dessen Kameraden bei (3). Danach nimmt er sich den Mann bei (4) und, von Position (5) aus, den nächsten Feind (6) vor. Ein gutes Versteck für die besiegten Gegner ist Position (1).

QUARTIER *zerbröseln*

TIP 38: Dann versteckt sich Ihr Nahkämpfer hinter der Wäscheleine (7) und erledigt von hier aus die Wache bei (8). Die nächste Aufgaben: Er stellt die Tonne (8) am Quartier (9) ab und jagt sie in die Luft, daraufhin schaltet er die Streife aus und versteckt sich. Hat sich wieder alles beruhigt, lockt er vom bewährten Versteck (1) aus die Streife (10) an und erledigt sie. Genauso verfährt er mit Patrouille (11) vom Stein (12) aus. Nun läuft er nach (13), wo er eine Tonne stiehlt (wenn die dortige Patrouille sich umdreht: hinlegen und wegrobben!) und bei (14) plaziert.



So schalten Sie wirkungsvoll eine Patrouille aus.



SDKFZ *sprengen*

TIP 39: Sobald der Panzerwagen vorbeifährt, sprengt der Green Beret die Tonne. Anschließend robbt er ins Sichtfeld der Patrouille (13), steht auf, legt sich hin, kriecht zum Stein (12) zurück, lockt per Pistolenschuß die Streife an und erschießt sie. Bei Felsen (15) schaltet er kurzerhand die nächste Patrouille aus und kehrt im Anschluß daran nach (13) zurück.



Diesen Panzer können Sie getrost stehen lassen.

Streife zum **LKW** *locken*

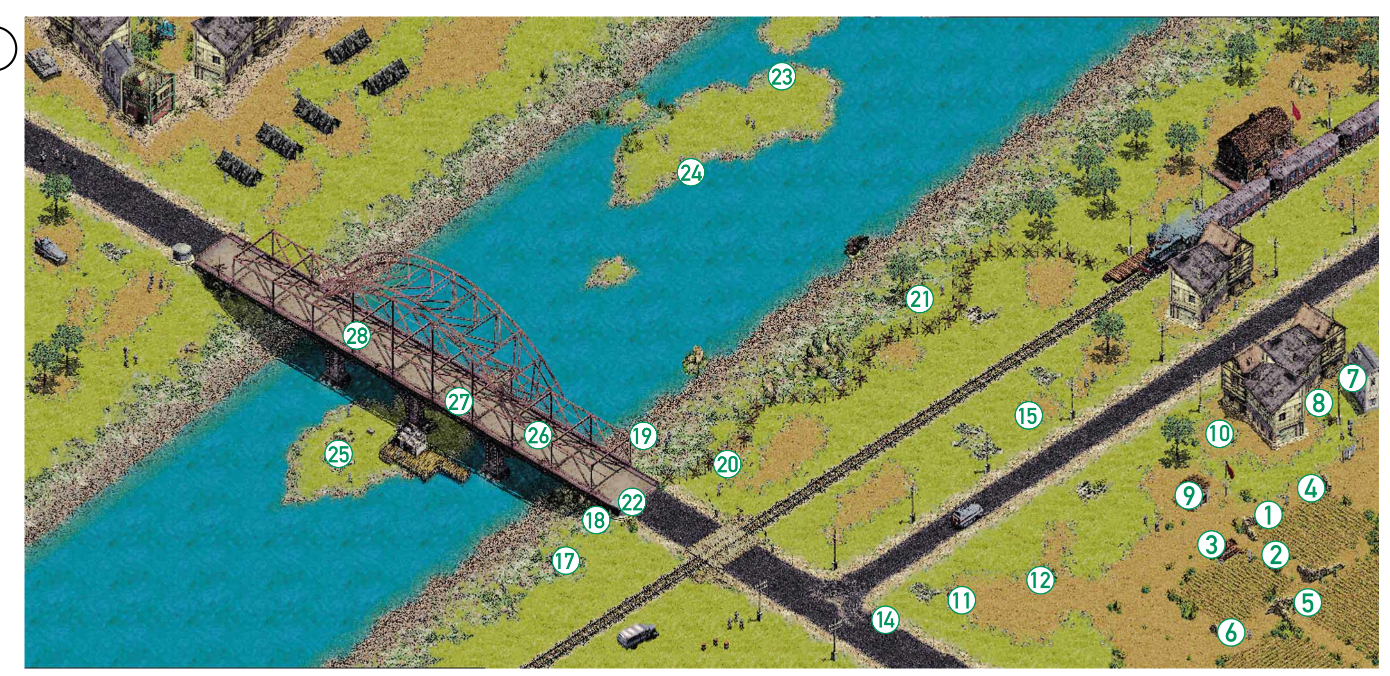
TIP 40: Der Nahkämpfer holt eine weitere Tonne, stellt sie nördlich des LKWs (16) mitsamt seinem Ablenkgerät auf und versteckt sich hinter dem LKW. Sobald Sie den Sender aktivieren, kommt die Patrouille (17) näher. In dem Moment, in dem sie die Tonne erreicht haben, stürmt der Green Beret um den LKW und sprengt das Faß. Nun erschießen Sie den zur Hilfe eilenden Soldaten (18) und die Patrouille (19). Die Gegner bei (20) und (21) können Sie problemlos ausschalten. Den Bunker (22) sprengen Sie wie gewohnt mit einem Benzinfaß.

ABLENKEN, *dann stehlen*

TIP 41: Der Taucher springt nun ins Wasser und erledigt die Wache bei (23). Während alle Wachen zum Grab ihres Kameraden laufen, bringt der Froschmann das Schlauchboot (24) ans andere Ufer. Nördlich des Häuschens auf der Insel (25) attackiert er den ersten Wächter. Danach harpuniert er weiter südlich die drei Wachen und den MG-Schützen.

Sprengstoff **HOLEN**

TIP 42: Nun kann er den Sprengmeister zur Insel rudern, wo letzterer seinen Sprengstoff einpackt und ihn anschließend in aller Ruhe an den Punkten (26), (27) und (28) auf der Brücke plaziert. Sobald die Explosionen erfolgt sind, steigen alle Spezialisten in den LKW (16) und flüchten von der Karte.



Mission 18: In diesem Level kommt es nicht auf Lärmvermeidung an – benutzen Sie ausgiebig die Pistolen.

Mission 19 (Passwort 8HCWN)

Gegner **ANLOCKEN**

TIP 43: Die Wachen im Bereich (1) lassen sich mit einer simplen Taktik überlisten: Stationieren Sie Ihren Taucher hinter einem Felsen und legen Sie das bewährte Ablenkgerät dazu. Sobald der Ablenker aktiviert wird, eilt ein feindlicher Soldat herbei und findet den Taucher. Der schaltet nun den Gegner mit seiner Harpune aus, und Ihr kräftiger Green Beret transportiert ihn ab. Lediglich den Wächter auf dem Dach (2) schaltet der Scharfschütze aus.



Statt per Lore können Sie die Brücke auch zu Fuß überqueren.

HARPUNE *einsetzen*

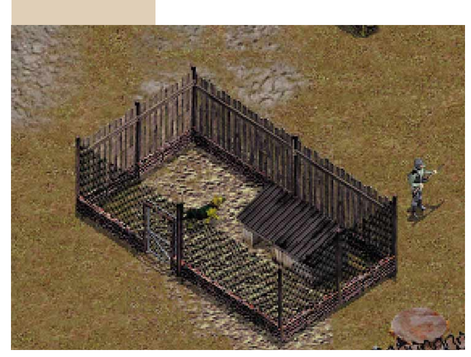
TIP 44: Nachdem der Nahkämpfer die Wache unter dem Dach (2) beseitigt hat, stellt er sich mit seinem tauchenden Kollegen zwischen den Kohlekisten (4) auf und aktiviert seinen Ablenker, damit der Taucher den ankommenden Feind harpunieren kann. Der Weg zum Ufer (5) ist frei: Ihr Froschmann taucht nach (6) und erledigt dort per Pistole sämtliche Feinde bis auf den MG-Schützen (7).

Den **FLUSS** *überqueren*

TIP 45: Der Green Beret versteckt sein Ablenkgerät bei (8), um die Streife (9) zu beschäftigen. Mit dem Schlauchboot werden er und der Scharfschütze übergesetzt. Letzterer erschießt vom anderen Ufer aus den störenden Soldaten bei (10) am südlichsten Punkt auf dessen Route.

MG *ausschalten*

TIP 46: Der Taucher springt ins Wasser und harpuniert den MG-Mann (11), woraufhin der Nahkämpfer nun den Soldaten im MG-Nest (7) erledigt. Nachdem Ihr Froschmann sich des Infanteristen bei (12) angenommen hat, rudert er den ganzen Trupp nach (11) und robbt über die Brücke nach (13). Nachdem die drei Zaunwachen bei (14) aus dem Weg sind, zeigt sich Ihr Taucher kurz bei (15), versteckt sich hinter den Kisten und harpuniert die vorbeilaufenden Soldaten.



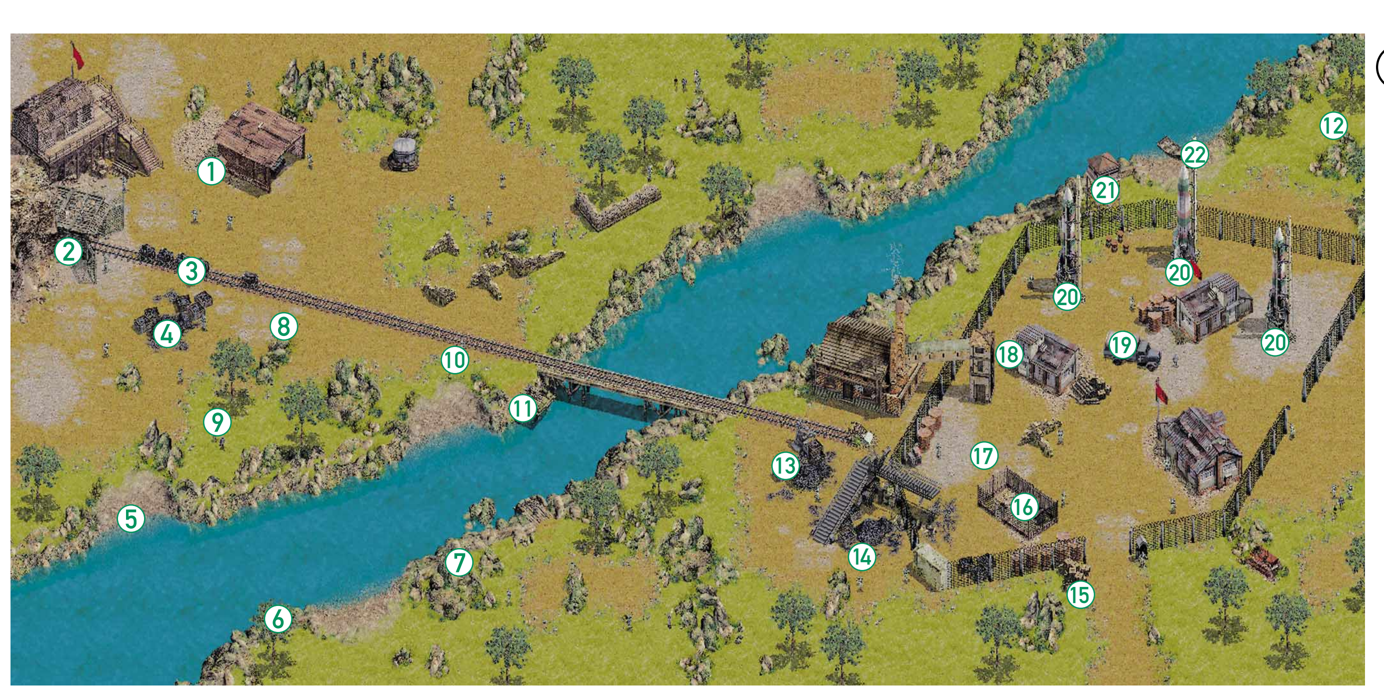
Dem lästigen Hund machen Sie bald den Garaus.

Vorsicht **HUND**

TIP 47: Froschmann und Green Beret schleichen ins Lager und erledigen den Hund (16) sowie die Wachen (17). Der Mann am Zaun (18) wird per Ablenkgerät so lange beschäftigt, bis sein »Zeitplan« so verschoben ist, daß Ihr Barett-Träger sowohl ihn als auch seinen Kameraden (19) erledigen kann.

Das Ende der **V2**

TIP 48: Dann schleicht der Sprengmeister ins Lager und legt seine Bomben an die V2-Raketen (20), während der Nahkämpfer die Tonnen so umstellt, daß die dritte Rakete ebenfalls explodiert. Nun verlassen alle das Lager und warten beim MG-Turm (21). Sobald der Sprengmeister die Bomben gezündet hat, setzt sich Ihr Team mit dem Boot (22) ab.



Mission 19: Ohne das praktische Ablenkungsgerät werden Sie Ihr Ziel in dieser Mission nur unter größten Schwierigkeiten erreichen.

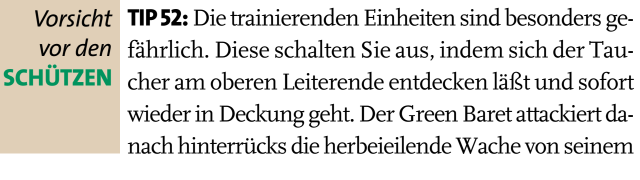
Mission 20 (Passwort C7KWW)

Gegner VERSTECKEN

TIP 49: Alle besiegten Feinde müssen Sie in dieser Mission wegen der zahlreichen Streifen gut verstecken. Die Pistole ist nutzlos: Jeder Schuß löst Alarm aus.

MAUER erobern

TIP 50: Der Green Beret steigt die Schloßmauer (1) hinauf und erledigt mit Hilfe seines Ablenkers die Gegner, die das Schloß (2) und dessen Dach bewachen. Dann klettert er bei (3) herunter und tötet drei Soldaten, die er dort vorfindet. Nun beseitigt er alle Männer auf der Mauer bis Punkt (4). Sobald der erste Soldat auf den Nahkämpfer zukommt, robbt ihr Mann so weit wie möglich in den Sichtbereich des Wachmanns. Dreht der Soldat sich um, robbt der Green Beret auf ihn zu und erreicht ihn kurz vor Ende seiner Route.

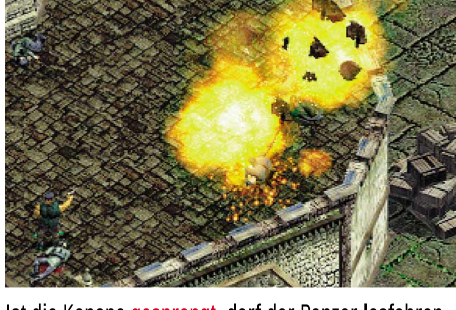


GITTER öffnen

TIP 51: Bei (4) angekommen, klettert er die Leiter (5) herunter und öffnet über das Gerät (6) das Gitter (7) in der Außenmauer. Nun kommt der Taucher in die Burg. Mit Ablenkgerät und Harpune (siehe Mission 19) räumen die beiden nun beim Schießstand (8) auf, wo Sie geräuschvolles Pistolenfeuer (trotz anders lautender Missionsbeschreibung!) vermeiden sollten.

Vorsicht vor den SCHÜTZEN

TIP 52: Die trainierenden Einheiten sind besonders gefährlich. Diese schalten Sie aus, indem sich der Taucher am oberen Leiterende entdecken läßt und sofort wieder in Deckung geht. Der Green Baret attackiert danach hinterrücks die herbeieilende Wache von seinem Versteck an der Abgrenzung zum Schießplatz aus. Nun ist der Bereich bei den Zelten (9) an der Reihe: Beide Spezialisten robben dort ins nächste Haus und beseitigen zuerst den patrouillierenden Wachmann und dann die unbeweglichen Soldaten, bis der Weg zur Wäsche (10) frei ist. Dem Feind beim Tor (11) macht der Taucher den Garaus.



Ist die Kanone gesprengt, darf der Panzer losfahren.

Der Spion VERKLEIDET sich

TIP 53: Jetzt holen Sie den Spion, der sich von der Leine neu einkleidet und im Bereich (12) sowie am Tor (13) Wachen anspricht. Die abgelenkten Gegner erledigt hinterrücks der Green Beret. Gemeinsam räumen Agent und Nahkämpfer nun am Mauerabschnitt bei (14) auf, während Ihr Sprengmeister seine Bombe auf dem Dach des Schlosses plaziert.

PANZER besetzen

TIP 54: Sobald der Weg zum Panzer (15) frei ist, steigt der Fahrer ein, zerlegt beide Atombomben (16) und schaltet alle anstürmenden Patrouillen aus. Danach knöpft sich Ihr Green Beret die Einheiten an der Kanone (17) vor. Der Sprengstoffexperte zündet die Bombe und Ihre Jungs flüchten im Panzer nach (18). Glückwunsch! Sie haben eines der schwersten Strategiespiele dieses Jahres erfolgreich beendet. GUN



Mission 20: In dieser Festung müssen sie noch einmal all Ihr Können aufbieten, um den Aufstieg Deutschlands zur Atommacht zu verhindern.

Die Battletech-Feldzüge gelöst

Mech Commander

Damit Ihre tonnenschweren Kampfkolosse nicht als Altmetall enden: Unsere Lösung bringt Sie sicher durch alle 30 Levels von Mech Commander.

Mech Commander gehört dank des intelligenten Missionsdesigns nicht gerade zu den einfachsten Strategiespielen. Nachdem wir Ihnen im letzten Heft bereits erste Kampftaktiken und Einsteigertips vorgestellt haben, bringen wir Sie mit dieser Lösung nun sicher durch die fünf anspruchsvollen Kampagnen.

Operation 1 – Mission 1

Tankwagen **SPRENGEN**

TIP 1: Greifen Sie die erste Basis (1) vom Hügel aus an und jagen Sie dabei den Tanklaster in die Luft. Sollten der Gasturm und einige feindliche Fahrzeuge die Explosion überstanden haben, können Sie die Überlebenden problemlos mit Ihren Mechs ausschalten. Weiter geht es mit der zweiten gegnerischen Basis (2), die Sie ebenfalls von der Erhöhung aus angreifen. Die Commandos beschießen Sie mit weitreichenden Waffen, danach zerstören Sie die Mannschaftsquartiere.



Operation 1, Mission 1: Zerstören Sie alle drei gegnerischen Basen.

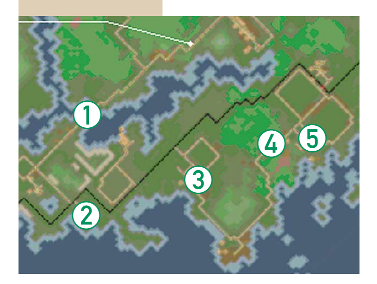
Am **HQ** *vorbei*

TIP 2: Als nächstes marschieren Sie durch die Stadt (3) und dann nach Nordosten. Umgehen Sie das dritte HQ (4) östlich, und feuern Sie vom Plateau aus auf den verteidigenden Uller-Mech. Sobald Sie ihn ausgeschaltet haben, müssen Sie nur noch das schutzlose Hauptquartier vernichten.

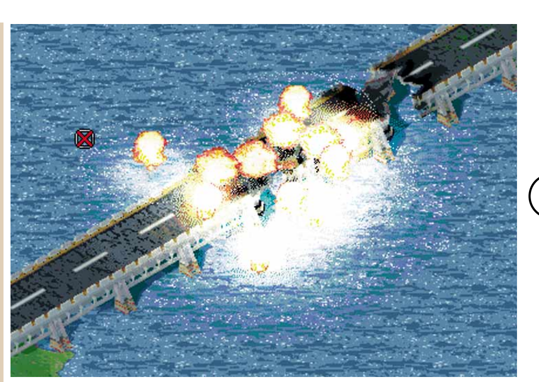
Operation 1 – Mission 2

Brücke **SPRENGEN**

TIP 3: Laufen Sie mit Ihrer Mech-Lanze zur Brücke bei (1). Auf dem Weg dorthin vernichten Sie alle angreifenden Kampfpanzer des Clans. Die Brücke zerstören Sie, damit die gegnerischen Fahrzeuge Sie nicht verfolgen können. Greifen Sie die Feindeinheiten beim Versorgungsdepot (2) an, und schalten Sie die Gegner aus. Dann setzen Sie mit einem schnellen Mech-Krieger dem flüchtenden mobilen Hauptquartier nach.



Operation 1, Mission 2: Ist die Brücke zerstört, kann Sie niemand verfolgen.



TIP 3: Mit einem Artillerieschlag sprengen Sie die Brücke.

PILOTEN *befreien*

TIP 4: Die beiden nun sichtbaren Kampfroboter (3) des Clans können Sie mit einem Artillerieschlag zerstören; geben Sie darauf acht, daß der zu befreiende Pilot dabei nicht stirbt. Wenn die Bewacher ausgeschaltet sind, befreien Sie den Mechwarrior mit dem APC. Nehmen Sie die Abkürzung durch den Wald (4), und liefern Sie den Piloten beim markierten Abholpunkt (5) ab.

Operation 1 – Mission 3

Der Weg zum **RAVEN**

TIP 5: Schleichen Sie sich an der Küste entlang (1), achten Sie dabei jedoch auf die Geschütztürme im Wasser. Auf dem Berg (2) werfen Sie einen Blick über die Landschaft und orientieren sich dann in Richtung Norden, wo der Raven bei (3) auf Sie wartet.

Zum **DEPOT**

TIP 6: Mit dem gefundenen Mech geht es die Straße entlang zum Nachschubdepot (4). Dort werden Sie von zwei Mechs attackiert, die Ihnen keine Schwierigkeiten bereiten sollten. Wenn Sie sich stark genug fühlen, können Sie das Depot bei (5) angreifen und dort Waffen erbeuten, andernfalls umgehen Sie diesen Stützpunkt. Die Verteidigungsanlagen im Süden (6) sollten Sie schnellstmöglich außer Gefecht setzen, indem Sie den Kontrollturm für die automatischen Geschütze erobern. Den Mad Cat (7) sprengen Sie mit den Tanks (am Ufer) in die Luft. Vor dem Zielpunkt (8) wartet jetzt nur noch ein harmloser Saracen.

Operation 1, Mission 3: Der Raven befindet sich im Norden der Karte.

Operation 1 – Mission 4

ALLE *Feinde vernichten*

TIP 7: Um sicherzustellen, daß Ihr Kommandozentrum nicht vernichtet wird, greifen Sie die gegnerischen Fahrzeuge an (1) und säubern auch die Straßen von feindlichen Einheiten (2). Damit die Basis nicht gewarnt wird, verfolgen und zerlegen Ihre Mechs alle flüchtenden Einheiten bei (3). Nähern Sie sich dann der Basis von Westen aus, und betreten Sie die Brücke (4). Ihre Präsenz lockt einige Gegner an, die Sie per Artillerie mitsamt der Brücke zerbröseln.

Artillerie gegen den **GENERATOR**

TIP 8: Danach besteigen Sie mit Ihren Mechkriegern den Berg bei (5), von wo aus Sie die gegnerische Basis einsehen können. Mit einem Artillerieangriff vernichten Sie den Generator, der die automatischen Geschütze mit Energie versorgt. Jetzt greifen Sie die Basis von Osten her an (6) und konzentrieren sich dann sofort auf den Tanklaster (7), dessen Explosion die noch übrigen Verteidigungsanlagen zerstört. Die wenigen verteidigenden Mechs und das Hauptquartier stellen kein Problem mehr dar. Danach geht es zurück zum Startpunkt der Mission.

Operation 1, Mission 4: Ohne Energieversorgung ist die Basis leichte Beute.

Operation 1 – Mission 5

MINEN *legen*

TIP 9: Vor der Mission müssen Sie unbedingt einen Minenleger kaufen. Der legt eine Sperre auf der östlichen Zufahrtsstraße (1); positionieren Sie dort die Hälfte Ihrer Mechs und schicken Sie die übrigen zu den Farmen im Westen (2). Dort verminen Sie den Hang sowie die Passage durch den Wald (3).

HINTERHALT

TIP 10: Die nun angreifenden Fahrzeuge und Mechs fallen den Minen zum Opfer, außerdem greifen Sie mit Artilleriefeuer und Ihren Stahlkriegern an. Derweil macht der Minenleger abermals die Zufahrtswege im Osten unpassierbar(1). Danach ziehen Sie alle Mechs und Ihren Minenleger nach Westen (4), wo eine letzte Welle feindlicher Blechkumpane angreift.



Operation 1, Mission 5: Ein Minenleger macht diese Mission zum Kinderspiel.

Operation 1 – Mission 6

Durch den **WALD**

TIP 11: Um die Verteidigungsanlagen auf der Straße zu umgehen, wählen Sie den Weg durch den Wald (1). Ihre Kampfmaschinen schlagen eine Schneise ins Gehölz und stoßen nach (2) vor. Wenn sie vor dem Industriegelände (3) angekommen sind, sprengen sie dort ein Loch in die Mauer und erobern die Kontrolle über die Geschütze.

GESCHÜTZE *nutzen*

TIP 12: Sobald Sie im Industriezentrum angelangt sind, greifen mehrere Fahrzeuge und Mechwarriors des Clans bei (4) an. Nehmen Sie Deckung hinter den Häusern, und locken Sie die feindlichen Einheiten in die Reichweite Ihrer frisch okkupierten Geschütztürme. Als schwerster Brocken wartet ein Catapult-Mech im Norden (5). Diesen schwächen Sie mit einem Artillerieangriff und stürmen dann mit ihren überlebenden Mechs von Westen her das Plateau. Attackieren Sie den Catapult aus kurzer Entfernung.

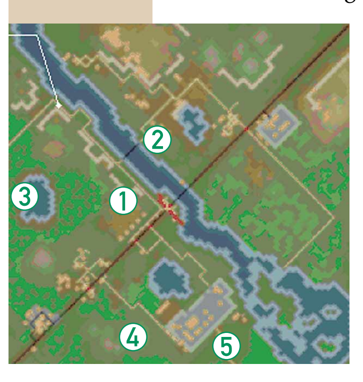


Operation 1, Mission 6: Der Catapult-Mech ist ein harter Brocken.

Operation 2 – Mission 1

Mechs **AUFTEILEN**

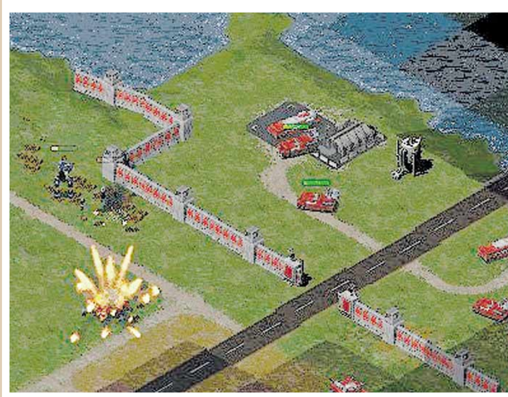
TIP 13: Mit Ihren Mechs westlich des Flusses rücken Sie über den Hang bis nach (1) vor, bleiben aber außerhalb der Sichtweite der Truppen an der Brücke (2). Währenddessen nimmt Ihr Hunchback eine Position knapp nördlich davon ein; die unterwegs angreifenden Fahrzeuge braucht Ihr mächtiger Stahlkoloß nicht zu fürchten. In einer koordinierten Aktion stoßen Sie nun mit beiden Mechgruppen in Richtung der Brücke vor. Diese darf auf keinen Fall den Aerospace Spotters zum Opfer fallen. Vernichten Sie daher die Aufklärer, ehe Sie sich die restlichen Truppen vorknöpfen.



Operation 2, Mission 1: Schützen Sie die Brücke vor Luftangriffen.

BERG *besteigen*

TIP 14: Vereinen Sie danach beide Gruppen und umgehen Sie die feindlichen Einheiten bei (3) weiträumig. Erklimmen Sie den Berg bei (4), was einen tiefen Einblick in das feindliche Lager zuläßt. Mit einem Artillerieangriff auf den Tanklaster in der Basis zerstören Sie den Großteil der Befestigungsanlagen. Um die Mission zu beenden, stoßen Sie zum Endpunkt bei (5) vor und vernichten alle angreifenden Mechs.

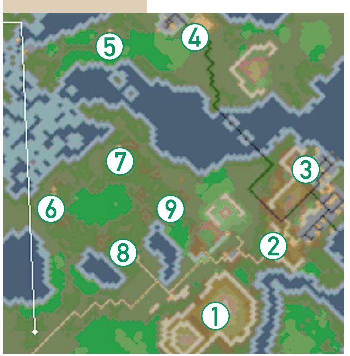


TIP 14: Sprengen Sie den Tanklaster.

Operation 2 – Mission 2

Artillerie gegen **PANZER**

TIP 15: Steigen Sie auf den Berg (1), um mit Artillerieangriffen die gegnerischen Einheiten im Tal zu vernichten. Auf dem Weg zur feindlichen Basis im Osten (2) zerstören Sie alle Angreifer und demolieren mit weitreichenden Waffen die Alarmgeber. Die angreifenden Blechkameraden stellen Sie nicht vor große Probleme, schwieriger ist es, dem schweren Mech bei der Energieversorgung (3) beizukommen. Attackieren Sie ihn gleichzeitig von mehreren Seiten, und vernichten Sie anschließend den Generator.

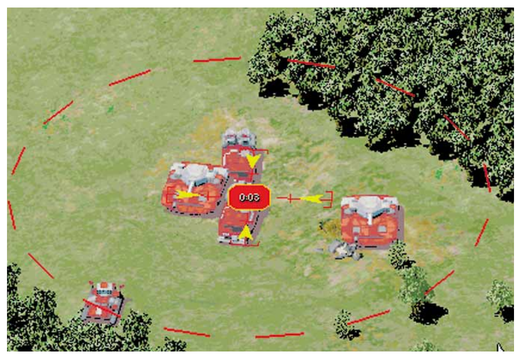


Operation 2, Mission 2: Die Versorgungsdepots enthalten Extrawaffen.

Nach **NORDEN**

TIP 16: Im äußersten Norden bei (4) finden Sie zwei weitere Generatoren, die von lästigen Elementals geschützt werden. Wenn Sie diese zerstört haben, können Sie die Mission sofort beenden, indem Sie zum Zielpunkt (5) vorstoßen, oder vorher die schwach befestigten Depots (6) bis (9) einnehmen.

Operation 2 – Mission 3


TIP 17: Per Artillerieschlag vernichten Sie die Panzer.

Seien Sie **SCHNELL**

TIP 17: In dieser Mission kommt es vor allem auf Schnelligkeit an. Sie sollten deshalb Ihre Kampfmaschinen durchgehend im Lauftempo bewegen. Zu Beginn greifen Sie mit weitreichenden Waffen den Konvoi auf der gegenüberliegenden Flußseite bei (1) an. Danach positionieren Sie westlich der Stadt eine Kameradrohne (2) und schrotten dort alle Feindeinheiten.

Überfall auf den **KONVOI**

TIP 18: Die Stadt (3) ist schwer bewacht; Sie sollten sie am besten umgehen. Auf den beiden Brücken (4) kommen Sie um Kämpfe nicht herum – verarbeiten Sie die attackierenden Panzer zu Altmetall. Ihre Truppe fängt den Konvoi bei (5) ab. Lassen Sie auf keinen Fall einen der Wagen bei (6) von der Karte entkommen!



Operation 2, Mission 3: Nur Schnelligkeit führt hier zum Sieg.

Operation 2 – Mission 4

ALARM *vermeiden*

TIP 19: Damit dieser Einsatz nicht unnötig schwierig wird, sollten Sie die Alarmanlagen ausschalten, bevor sie feindliche Truppen alarmieren können. Marschieren Sie mit den Mechs bis zum Stadtinneren bei (1), wo mehrere Feindeinheiten warten. Im Kampf mit diesen Gegnern sollten Sie stets hinter Gebäuden Schutz suchen.



Operation 2, Mission 4: Schalten Sie rechtzeitig die Alarmstellen aus.

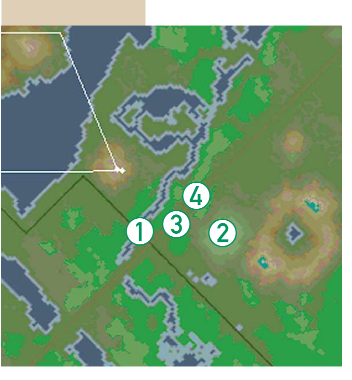
TIP 20: Sobald Sie die Stadt erobert haben, geht es weiter in Richtung Nordosten. Zerstören Sie das Eingangstor zur Basis (2) mit einem Artillerieangriff und übernehmen Sie schnellstmöglich die Kontrolle (3) über die Geschütze. Mit Hilfe der Türme besiegen Sie die Verteidiger. Danach zerdeppern Sie alle Kommunikationsschüsseln.

Kontrollturm **EINNEHMEN**

Operation 2 – Mission 5

Über die **BRÜCKE**

TIP 21: Überqueren Sie die Brücke, und demolieren Sie die bei (1) stationierten Feindverbände. Ihr schnellster Mechwarrior wartet bei (3) auf den Zug, während Sie mit den restlichen Stahlkriegern zur Feindaufklärung auf den Berggipfel (2) steigen.



Operation 2, Mission 5: Der Zug entgleist, sobald der Triebwagen zerstört wird.

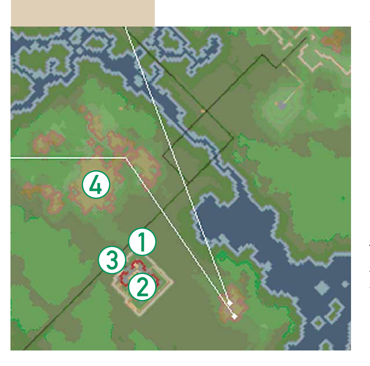
TIP 22: Sobald der Zug anrollt, greift Ihr wartender Mech dessen Triebkopf an. Ist dieser zerstört, entgleist der Zug, und Sie sollten die Flucht ergreifen. Rennen Sie mit dem flüchtenden Mech über die Brücke, und zerstören Sie den Übergang. Alle Einheiten des Clans werden den einzelnen Mechkrieger verfolgen, so daß Ihre übrigen Truppen problemlos die Zugwaggons (4) in die Luft jagen können.

In aller **RUHE**

Operation 2 – Mission 6

TÜRME *übernehmen*

TIP 23: Finden Sie den Zugang zum Plateau (1), um sich von dort der feindlichen Basis zu nähern. Greifen Sie die verteidigenden Fahrzeuge und Mechwarrior an, verschonen Sie jedoch die Geschütztürme. Diese lassen sich leicht erobern: Mit einem schnellen Kampfkoloß stoßen Sie in das Innere der Basis (2) vor, wo sich die Turmkontrollen befinden. Danach haben Sie leichtes Spiel mit den schwachen gegnerischen Truppen und können das Hauptquartier problemlos erobern.



Operation 2, Mission 6: Verteidigen Sie beide Eingänge der Basis.



TIP 23: Erobern Sie schnellstmöglich die beiden Kontrolltürme.

Basis **VERTEIDIGEN**

TIP 24: Teilen Sie nun Ihre Mechs auf. Ein Trupp klettert auf den Berg im Norden (4), um von dort aus Artillerieschläge anzuordnen. Die übrigen Blechrumpler verteidigen in zwei Gruppen die Eingänge im Norden (1) und Osten (3). Attackieren Sie die angreifenden Feinde möglichst früh mit Fernwaffen – das Hauptquartier darf nicht zerstört werden.

Operation 3 – Mission 1

HQ *kapern*

TIP 25: Ihre Mechkrieger laufen den anrückenden drei Commandos (1) entgegen, um sie frühzeitig außer Gefecht zu setzen. Schicken Sie nun eine Kameradrohne nach (2), und zertrümmern Sie die Panzer mit einem Artillerieangriff. Danach kapern Sie das mobile Hauptquartier (3) mit einem schnellen Mech, um die untere Kartenhälfte aufzudecken.

ELEMENTALS *greifen an*

TIP 26: An der ersten Kurve bedrohen zwei Kanonentürme den Konvoi (4). Schalten Sie diese aus, bevor Ihre Kolonne dort eintrifft. Im nahen Lager (5) lauern mehrere Elementals. Orten und demolieren Sie die Grünlinge. Danach kommen bei (6) mehrere Ullers angelaufen, die zum Glück bereits beschädigt sind. Zerschießen Sie die Schrottkisten, und achten Sie auf einen weiteren Uller, der sich von hinten nähert. Schwächen Sie den starken Vulture mit einem Artillerieangriff, um ihn danach auseinanderzunehmen. Jetzt müssen Sie nur noch das Eintreffen des Konvois am Zielpunkt (7) abwarten.



Operation 3, Mission 1: Säubern Sie frühzeitig die Straße für den Konvoi.

Operation 3 – Mission 2

Mechs **AUFTEILEN**

TIP 27: Erobern Sie mit einigen Mechs das mobile HQ (1). Eine zweite Gruppe attackiert den Vorposten (2). Zerstören Sie zuerst aus der Ferne den Alarm, danach die Kanonen. Darauf greifen Sie das Hauptlager (3) vom Südosten her an und zerlegen die Mauer. Mit einem einzelnen Kämpfer bemächtigen Sie sich der Kontrollen für die Geschütztürme; der Rest knöpft sich die Verteidiger vor. Danach nehmen Sie alle Gebäude ein und zerstören die Industrie.

Der **GALAXY STAR** *kommt*

TIP 28: Der Galaxy Star nähert sich jetzt vom Südwesten (4) – machen Sie ihn frühzeitig mit einer Drohne sichtbar, und fordern Sie Artillerieunterstützung an. Danach kommen fünf Jager-Mechs an, die Sie im Inneren des Lagers erwarten sollten. Nach dem Kampf eröffnen Ihre Jungs aus der Ferne das Feuer auf die Zweitbasis bei (5) und demolieren deren Haupt-Energieversorgung.



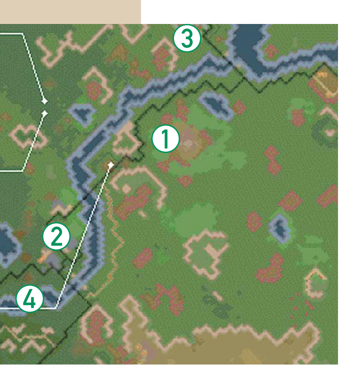
Operation 3, Mission 2: Den Galaxy Star schwächen Sie mit Artillerieattacken.

Operation 3 – Mission 3

DROHNE *schicken*

TIP 29: Plazieren Sie zu Missionsbeginn eine Sensordrohne in der Mitte der Karte (1), um die Position der feindlichen Basen und Konvois herauszufinden. Mit einem einzelnen Mechwarrior nehmen Sie das Luftkissenfahrzeug und den Panzer bei (1) unter Beschuß und rücken dann zu den Lagerhäusern bei (2) vor. An den Geschützen rennen Sie vorbei und nehmen den Kontrollturm ein.

TIP 30: Mit Ihren restlichen Metallmonstern greifen Sie das feindliche Lager (3) im Norden an, das Sie zuvor mit Artilleriebeschuß schwer beschädigt haben.



Operation 3, Mission 3: Trennen Sie Ihre Einheiten in zwei Gruppen.

Konvoi **AUFHALTEN**

Der ankommende Konvoi wird von Ullers und Panzern beschützt, die Sie ausschalten müssen. Vom Süden her nähert sich ein weiterer Lastwagen (4). Schicken Sie ihm alles entgegen, was Sie noch haben.

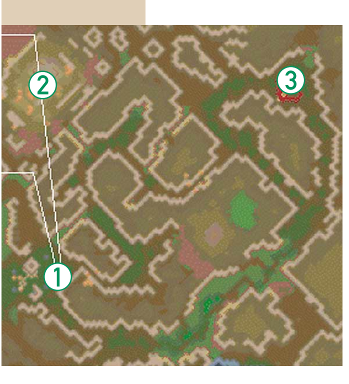
Operation 3 – Mission 4

Truppe **TEILEN**

TIP 31: Lassen Sie zwei bis drei Ihrer Kampfroboter zur Verteidigung im Lager bei (1). Mit den übrigen bahnen Sie sich einen Weg durch den Wald bis zum Hügel im Nordwesten (2). Unterwegs werden Sie von einem schwachen Mech-Verband attackiert.

Lager **EINNEHMEN**

TIP 32: Weiter geht es zum Umerziehungslager im Nordosten (3) des Einsatzgebietes. Aus sicherer Entfernung können Sie dort die gefährlichen Geschütztürme nach und nach ausschalten. Danach schießen Sie die bewachenden Mechs und Panzer schrottreif. Das Lager selbst darf bei Ihren Angriffen auf keinen Fall zerstört werden. Setzen Sie daher Ihre Artillerieschläge erst dann ein, wenn Sie die feindliche Truppe aus der Stellung herausgelockt haben. Danach erobern Sie in aller Ruhe die Stellung.



Operation 3, Mission 4: Mit einigen Mechs wird die Anfangsbasis verteidigt.



TIP 33: Damit die feindlichen Mechs nicht durchbrechen, verminen Sie gründlich den Eingang zur Basis.

Operation 3 – Mission 5

Commandos **ABFANGEN**

TIP 33: Kaufen Sie vor der Mission einen Minenleger. Wehren Sie zu Beginn die im Nordosten angreifenden Commandos (1) ab – sie dürfen mit ihren Jumpjets auf keinen Fall ins Lager gelangen. Verminen Sie die Straße im Nordwesten (2), da dort später Panzer anrollen werden.



Operation 3, Mission 5: Verminen Sie die Zufahrtswege zum Lager.

TIP 34: Aus dem Osten (3) greifen sehr viele gegnerische Einheiten an. Locken Sie diese in die Nähe Ihrer automatischen Geschütze und liefern Sie ihnen dort einen Kampf. Gleichzeitig verminen Sie die Passage im Westen (4) und zerstören den Raketenwerfer. Mit den übrigen Blechkameraden werden Sie jetzt problemlos fertig.

TÜRME *einsetzen*

Operation 3 – Mission 6

DECKUNG *nutzen*

TIP 35: Vor dieser Mission investieren Sie in ein praktisches Reparaturfahrzeug. Gehen Sie zu Missionsbeginn durch die Stadt, und demolieren Sie die beiden Raketenfahrzeuge bei (1). Wenn Sie weiter nach Norden vorstoßen, greifen bei (2) zwei Catapults an. Nutzen Sie zu deren Zerstörung die Deckung hinter den Häusern aus. Das Lager in der Mitte der Karte (3) wird von Geschützen gesichert. Zerstören Sie aus der Entfernung alle Kanonentürme einer Seite, und nehmen Sie im Inneren des Lagers alle Gebäude ein. Kurz darauf greifen zwei Jager-Mechs bei (4) an, die Sie besiegen müssen. Mit Artillerieangriffen machen Sie danach allen sichtbaren Einheiten den Garaus.



Operation 3, Mission 6: Ein Reparaturfahrzeug macht diesen Einsatz einfacher.

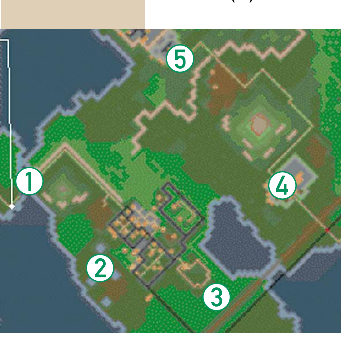
Brücke **ÜBERQUEREN**

TIP 36: Erobern Sie die Brücke im Norden (5), die von zwei Catapults gehalten wird. Ihr schwerster Stahlkoloß marschiert dabei als Deckung voran, die anderen Einheiten folgen. Schießen Sie das Tor (6) auf, und stürmen Sie mit allen Einheiten die Basis. Um die Mission zu erfüllen, besteigen Sie schließlich den Berg im Nordosten (7). Die dort stationierten Mechs und Panzer schwächen Sie zuvor mit allen Artillerieschlägen, die Sie noch übrig haben.

Operation 4 – Mission 1

Vorsicht **MINEN**

TIP 37: Ihre gesamte Streitmacht überquert die Brücke (1) und schleicht an der Küste entlang, statt die bewachte Straße zu benutzen. Rücken Sie vorsichtig zur Stadt vor (2), und bewegen Sie sich östlich zu den Gleisen. Laufen Sie nicht durch die verminte Schneise, sondern schießen Sie sich mit den Truppen durch den Wald (3).



Operation 4, Mission 1: Der Masakari verhilft Ihnen zum Sieg.

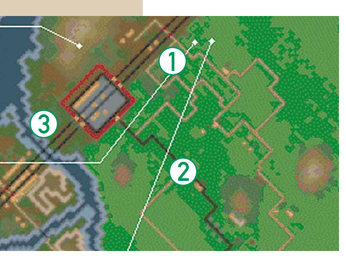
TIP 38: Im Laufschritt rückt Ihre Mech-Lanze zum Masakari vor (4). Danach besteigen sie zur besseren Übersicht den Berg. Artillerieattacken zermürben die sichtbaren Gegner. Mit Fernwaffen schalten Sie die Autokanonen aus. Danach zerlegen Sie die Orbitalkanonen (5).

MASAKARI *holen*

Operation 4 – Mission 2

Mechs **AUFTEILEN**

TIP 39: Mit einem Drittel Ihrer Stahlgiganten setzen Sie den Alarm bei (1) außer Gefecht und warten. Eine weitere Gruppe bezieht im Zentrum der Karte (2) Stellung; auf dem Weg durch die abgebrannten Wälder zerstören Sie alle Alarmstellen und Autokanonen aus der Ferne.



Operation 4, Mission 2: Die Trucks werden von zwei Gruppen abgefangen.

TIP 40: Bewegen Sie sich mit dem Rest Ihrer Krieger an der Küste (3) entlang, und warten Sie dort, bis die gegnerischen Trucks die Basis nach einem Alarm verlassen. Alle drei Teams attackieren nun gemeinsam zuerst die Lastwagen und erledigen danach die verteidigenden Mechs.

Erst Trucks **ZERSTÖREN**

Operation 4 – Mission 3

Außenposten **EROBERN**

TIP 41: Die zu Missionsbeginn bei (1) ankommenden Mechs schwächen Sie durch Artilleriebeschuß, um sie dann im Nahkampf zu demolieren. Rücken Sie nach dem Gefecht zum Außenposten bei (2) vor, den Sie erobern müssen. Nehmen Sie schnellstmöglich die Kontrolltürme für die Geschütze ein.



Operation 4, Mission 3: Locken Sie die Angreifer in die Nähe Ihrer Geschütze.

TIP 42: Im Stadtzentrum (3) lauern mehrere Bulldogs, die Sie unter Ausnutzung der Deckung zerstören. Nehmen Sie danach das Datenzentrum

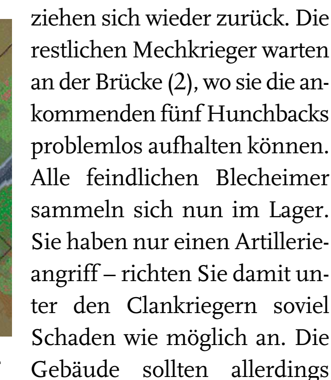
Vorsicht vor den **MAD CATS**

im Norden (4) ein, und erobern Sie auch hier die Geschützkontrolle. Die gefährlichen, angreifenden Mad Cats beschädigen Sie per Artillerieeinsatz und locken die Clanfieslinge dann in die Nähe der gerade okkupierten Geschütze.

Operation 4 – Mission 4

Die **BRÜCKE** *verteidigen*

TIP 43: Mit einem schnellen Blechkameraden rennen Sie sofort ins Lager (1), nehmen alle Gebäude ein und ziehen sich wieder zurück. Die restlichen Mechkrieger warten an der Brücke (2), wo sie die ankommenden fünf Hunchbacks problemlos aufhalten können. Alle feindlichen Blecheimer sammeln sich nun im Lager. Sie haben nur einen Artillerieangriff – richten Sie damit unter den Clankriegern soviel Schaden wie möglich an. Die Gebäude sollten allerdings nicht zerstört werden.



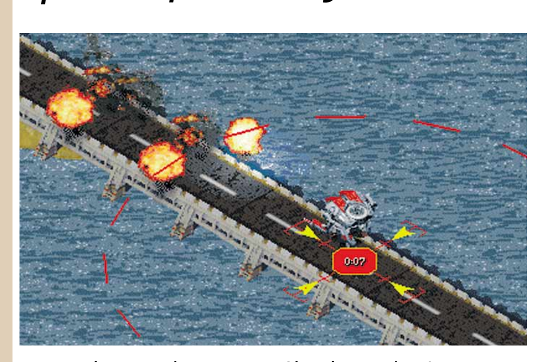


Operation 4, Mission 4: Lassen Sie keinen Roboter entkommen.

Angriff auf das **LAGER**

TIP 44: Alle Ihre Mechkrieger laufen am Fluß entlang und sammeln sich westlich vom Lager (3). Greifen Sie von dort aus die Stellung an, und zerstören Sie alle feindlichen Einheiten in der Nähe.

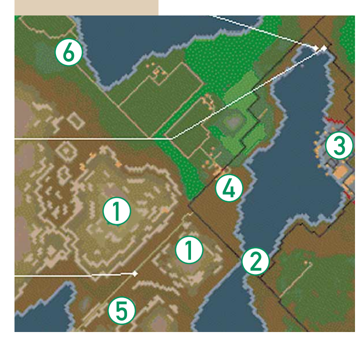
Operation 4 – Mission 5



TIP 45: Diese Brücke sprengen Sie mitsamt den Gegnern.

Brücke **ZERBOMBEN**

TIP 45: Starten Sie im Südwesten der Karte mit zwei leichten Mechs. Besteigen Sie die beiden Berge bei (1). Nun sehen Sie die Brücke (2), die Sie mit einem Artillerieschlag zerlegen. Daraufhin bringen Ihre Kämpfer die Geschütztürme im Westen (3) unter ihre Kontrolle und warten dort auf die ersten Cougars. Nach dem Gefecht ziehen Sie sich in die Kartenmitte zurück (4).



Operation 4, Mission 5: Von den Bergen aus erkennen Sie die Gegner frühzeitig.

Kampf in der **MITTE**

TIP 46: Dort sammeln Sie alle Ihre Einheiten. Die ersten anrückenden schweren Mechs (5) werden mit Artillerie angeschlagen und im Nahkampf zerstört. Achten Sie darauf, daß keiner der feindlichen Mechs entkommt. Die nächsten Angriffswellen genauso abwehren.

Operation 4 – Mission 6

Atlas **SPRENGEN**

TIP 47: Stoßen Sie mit allen Truppen durch den Wald nach Süden vor. Die dortige Basis (1) wird von mehreren Fahrzeugen und Mechs verteidigt, die für Sie aber kein Problem darstellen. Den schweren Atlas locken Sie in die Nähe der Tankwagen und jagen dann alles zusammen in die Luft. Danach schalten Sie die Orbitalkanone aus. Weiter geht es nach Osten zur Brücke (2), die von Feindtruppen verteidigt wird. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die Aerospace Spotter, die sonst Luftangriffe herbeiführen können.



Operation 4, Mission 6: Reparieren Sie Ihre Einheiten in den Insel-Hangars.

Mechs **REPARIEREN**

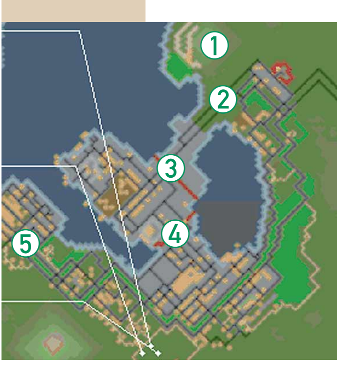
TIP 48: Auf der Insel (3) erobern Sie die Sensoren und reparieren Ihre Mechs in den entsprechenden Hangars. Ihre Lanze macht aus den Orbitalkanonen im Norden und Süden der Insel Kleinholz. Erklimmen Sie den Hügel bei (4), und greifen Sie die sichtbaren Einheiten mit Artilleriefeuer an. Das Depot (5) können Sie erobern, danach werden Sie von drei schweren Atlas-Mechs angegriffen. Nähern Sie sich nun vorsichtig dem großen Berg (6) im Südosten, den Kanonentürme und Alarmmelder sichern. Erklimmen Sie den Gipfel, und schwächen Sie die beiden nun sichtbaren Mechs durch Artillerieschläge, bevor Sie sie im Nahkampf zerbröseln. Zuletzt zerstören Sie die beiden restlichen Orbitalkanonen.

Vorsicht **ALARMMELDER**

Operation 5 – Mission 1

Mechs **ABFANGEN**

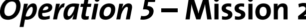
TIP 49: Sofort zu Missionsbeginn helfen Sie dem bedrängten Captain Nairn und seinen Truppen, indem Sie auf die Angreifer bei (1) kurzerhand zwei Artillerieschläge befehlen. Derweil rennen Ihre mutigen Mechkrieger den gegnerischen Stahlkolossen auf der Straße entgegen, um sie bei (2) in ein Gefecht zu verwickeln. Teilen Sie hier Ihre Einheiten in zwei etwa gleichstarke Gruppen: Eine Hälfte hält am Engpaß die Stellung gegen die Angreifer, die zweite folgt Captain Nairn als Geleitschutz nach Süden.



Operation 5, Mission 1: Beschützen Sie Captain Nairn vor Feindkontakt.

Eskorte für **NAIRN**

TIP 50: Helfen Sie Nairn gegen die Geschützstellungen (3), indem Sie diese mit zwei Artillerieschlägen bombardieren. Sobald Ihre übrigen Truppen die angreifenden Gegner vernichtet haben, folgen sie den anderen zum Captain. Begleiten Sie den tapferen Mann dann bis zum Abholpunkt bei (5). Auf dem Weg dorthin müssen Sie bei (4) noch einige Geschützstellungen ausschalten.



Operation 5 – Mission 2

Truppe **TEILEN**

TIP 51: Anfangs müssen Sie Ihre Mechs sinnvoll aufteilen: Drei gut ausgerüstete Metallrumpler landen auf der Insel im Westen (1), während der Rest im Osten abgesetzt wird. Auf dem Eiland lauern insgesamt drei feindliche Mechs, die Sie sich am besten einzeln vornehmen.



Operation 5, Mission 2: Greifen Sie die gegnerischen Mechs einzeln an.

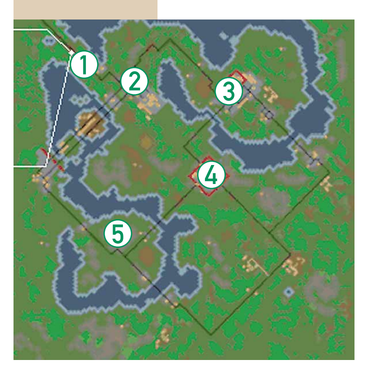
TIP 52: Die Truppen im Westen bewegen sich in Richtung Stadt (2). Nehmen Sie dort hinter den Gebäuden Deckung, und erledigen Sie die drei Angreifer. Weiter geht es nach Norden, wo Sie unbedingt die Kontrolltürme (3) erobern müssen. Gelingt dies, können Sie die letzten beiden Angreifer bei (4) problemlos abwehren.

STADT-BUMMEL

Operation 5 – Mission 3

Generatoren **ZERLEGEN**

TIP 53: Erobern Sie zunächst das Depot bei (1), und ziehen Sie dann zum Alpha Camp (2). Dort erwartet Sie nur sehr geringer Widerstand, der Sie nicht daran hindern kann, die Generatoren zu zerstören. Die zwei angreifenden Masakari locken Sie zu den hochexplosiven Gasbehältern und jagen dann Tanks und Mechs gemeinsam in die Luft.



Operation 5, Mission 3: Umgehen Sie das stark befestigte Camp in der Mitte.

TIP 54: Nähern Sie sich dem zweiten Lager (3), und zerstören Sie dort sofort die Mechwarrior-Quartiere, damit die zehn Ullers nicht angreifen können. Danach widmen Sie sich den Generatoren und marschieren zum Gamma Camp. Umgehen Sie die starke Festung in der Mitte (4), und zerstören Sie mit Hilfe Ihrer Artillerie die letzten drei Stromerzeuger (5).

Quartiere **ZERSTÖREN**

Operation 5 – Mission 4

GASTANKS *sprengen*

TIP 55: Kommen Sie dem Gegner zuvor und sprengen Sie die Gastanks im Süden (1) aus sicherer Entfernung selber in die Luft. In der Basis erobert Ihr schnellster Mech den Kontrollturm (2) und stoppt so das lästige Geschützfeuer. Dann ziehen Sie zum zweiten Lager (3).

TIP 56: Sprengen Sie alle Gasbehälter aus der Ferne, um in der Basis ein Maximum an Verwüstung anzurichten. Erobern Sie dann HQ, Sensorkontrolle und Kontrolltürme. Danach verschrotten Sie die Gegner bei den vier Ölplattformen (4) und nehmen letztere ein.



Operation 5, Mission 4: Sprengen Sie die explosiven Gastanks in der Basis.

Operation 5 – Mission 5

Artillerie **WARTET**

TIP 57: Lassen Sie Ihre fahrbare Artillerie zunächst stehen, und konzentrieren Sie sich auf die angreifenden Blechkrieger (1). Rücken Sie weiter nach Norden vor, und wehren Sie unterwegs (2) alle feindlichen Angriffe ab.



Operation 5, Mission 5: Positionieren Sie die Artillerie am Ende der Mission.

TIP 58: Ihre Streitkraft nimmt nicht den direkten Weg nach Norden (3), sondern bricht im Osten durch, da sie dort weniger stark den Luftangriffen ausgesetzt ist. Halten Sie Ihre Einheiten stets in Bewegung, und vernichten Sie die Mechkrieger bei (4). Danach können Sie ungestört die Artillerie bei (5) positionieren.

Nach **OSTEN**

Operation 5 – Mission 6

MINENZER-STÖRER *kaufen*

TIP 59: Verstärken Sie Ihre Truppe vor der Mission mit einem Minenzerstörer, damit Sie die Sprengkörper neutralisieren können. Aktivieren Sie zu Beginn die Sensordrohne, um die Stellungen des Clans auszuspionieren. Attackieren Sie die nun sichtbaren Mad Cats bei (1). Darauf dringen Ihre Mechs durch einen der Seiteneingänge (2) in die Festung ein, indem sie dort ein Loch in die Mauer schießen.

Die Eroberung **PORT ARTURS**

TIP 60: Pirschen Sie sich langsam vor, greifen Sie die Clanmechs mit Artillerie an, und erobern Sie den Kontrollturm (3). Ziehen Sie weiter nach Nordosten, wo Sie auf der befestigten Insel die ersten Orbitalkanonen vernichten. Danach marschiert Ihre Lanze nach Westen und zertrümmert aus der Entfernung die Verteidigung des Walls (4). Die verteidigenden Mechs bekommen Artillerieangriffe zu spüren, bevor Sie die restlichen Orbitalkanonen (5) zerstören. Glückwunsch! Die Nachricht von Ihrem Sieg wird die Innere Sphäre mit Jubel erfüllen. GUN

Operation 5, Mission 6: Per Zerstörer werden die Minenfelder entschärft.



TIP 60: Ein Frontalangriff auf die Feindbasis ist Selbstmord.

Licht ins Dunkel von Midgar

Final Fantasy 7

Ein Team von Rebellen stellt sich in Final Fantasy 7 der mächtigen Shinra Corp. Unsere Tips geleiten Sie durch die ersten zwölf Spielstunden.

Das Fantasy-Epos von Squaresoft besticht durch gute Bedienbarkeit. Dennoch bleibt aller Anfang schwer; besonders die zahlreichen Kämpfe und vielfältigen Materia-Kombinationen machen es ambitionierten Rebellen nicht leicht.

Allgemeine Taktiken

Keine **PANIK**

TIP 1: Es ist keine Schande, anfangs die Kampfgeschwindigkeit auf langsam zu setzen. Man braucht Übung, um den richtigen Gegner mit der richtigen Attacke zu erwischen. Schalten Sie immer einen Angreifer nach dem anderen aus – angeschlagene Bösewichte attackieren ebenso heftig wie gesunde.

LIMITS *aufsparen*

TIP 2: Verschwenden Sie Ihre Limitattacken nicht. Ist ein Kampf bereits entschieden und Ihr Held erreicht sein Limit, verteidigen Sie lieber für eine Runde, und erledigen Sie den letzten Bösewicht mit einem Ihrer anderen Helden. Sie können dann Ihre mächtige Limit-Attacke in der wichtigen Anfangsphase des nächsten Konflikts einsetzen.

Tip 2: Für diesen Schwächling opfert der gute Red XIII seine kostbare Limit-Attacke nicht.

MATERIA *ist wichtig*

TIP 3: Lange Zeit werden die magischen Attacken Ihrer Recken den Schaden der konventionellen Hiebe weit übertreffen. Da nur Barret über eine Fernkampfwaffe verfügt, benötigen Cloud und Red XIII einen Zauberspruch wie »Hitze« oder »Gewitter«. Durch häufigen Einsatz steigt auch die Erfahrung Ihrer nützlichen Materiakugeln und sie erreichen früher den nächsten Level.



Tip 3: Selbst Barret erzielt mit einem Blitzschlag anfangs mehr Schaden als mit seinem Sturmgewehr.

TIP 4: Nahkämpfer gehören in die erste, Zauberer und Schützen in die zweite Reihe. Stellen Sie geschwäch-

FORMATION

te Helden während eines Kampfes mit der linken Pfeiltaste nach hinten, bis sie einen Kämpfer mit »Schutz«-Materia haben. Mit der rechten Pfeiltaste setzen Sie Ihren Rebellen in den Verteidigungsmodus. Für eine Runde attackiert er nicht und erleidet nur halben Schaden durch gegnerische Angriffe.

TRINKEN *ist keine Lösung*

TIP 5: Heiltränke sind teuer und stellen nur 100 Trefferpunkte wieder her. Der Zauberspruch »Genesung« heilt alle Hitpoints des ausgesuchten Gruppenmitglieds und kostet nur 5 Magiepunkte. Wichtig ist daher nur der Äther, der Ihnen neue Zauberenergie verschafft. Nach jedem Kampf heilen wir unsere angeschlagenen Helden in aller Ruhe im Menü.

Tip 5: Im Menü heilen wir unsere Kameraden.

DIREKTE *Wege*

TIP 6: Machen Sie sich ein genaues Bild des Raums, in dem Sie sich befinden, und laufen Sie direkt zum gewünschten Ausgang. Per »Hilfe«-Taste lassen sich alle Auswege dauerhaft anzeigen. Jeder Schritt in die falsche Richtung kostet Zeit und erhöht die Wahrscheinlichkeit eines zufälligen Angriffs. Sollten die ständigen Attacken Sie aufreiben, halten Sie während des Kampfes einfach die Tasten »Bild hoch« und »Bild runter« gleichzeitig gedrückt und bestätigen mit der OK-Taste – jetzt läuft Ihre Gruppe davon.



Tip 6: Schnurstracks den Durchgang gefunden, sonst stürzen sich in Kürze mutierte Häuser auf uns.

POLYGONE *untersuchen*

TIP 7: Ist ein Objekt nicht im gerenderten Hintergrund, sondern als Polygonmodell vorhanden, lohnt es sich, es näher zu untersuchen. Das gilt für besiegte Gegner ebenso wie für Lokomotiven oder Rotoren.



Tip 7: Die (manipulierbaren) Loks bestehen aus Polygonen.

GELD *satt*

TIP 8: Machen Sie sich keine Gedanken um Ihren Kontostand. Es gibt keinen Grund, nicht immer die besten Rüstungen, Waffen oder Materias zu kaufen. In Zufallsbegegnungen verdienen Sie genug Gil, um in der Shoppingmeile viel Spaß zu haben. Sollten Sie doch einmal pleite sein, läuft Ihre Truppe einfach eine Weile durch die Pampa und sucht Streit.

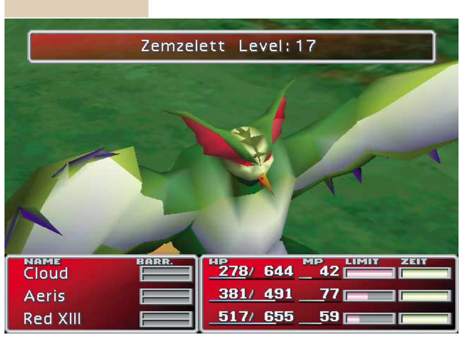
Umgang mit Materia

KOMBI-NATIONEN

TIP 9: Sind die Fassungen auf einem Gegenstand verbunden, können sie Materiaeffekte kombinieren. So wird aus den Steinen »Alle« und »Gewitter« der mächtige Zauberspruch »Blitz auf alle«. Oder aber Sie heilen mit einer »Alle«- »Genesung«-Kombination Ihre sämtlichen Kämpfer auf einen Schlag. Sie sollten also niemals verbundene Fassungen für nicht kombinierbare Materias verschwenden.

Materia **VARIIEREN**

TIP 10: Einige Gegner sind gegen bestimmte Zauber resistent. Attackieren Sie beispielsweise ein Monster, das dem Element Feuer zuzuordnen ist, wird ihm ein »Feuer«-Zauber keinen Schaden zufügen. Ein gepanzerter Roboter ist fast immun gegen Gift und Feuer – verpassen Sie ihm allerdings einen Blitzschlag, wird ihn der folgende Kurzschluß zerstören. Um die richtige Auswahl im Kampf gegen ein bestimmtes Monster zu treffen, benutzen sie die Materia »Analyse«.



Tip 10: Red XIII hat den Gegner analysiert. Wir erfahren Namen und Level des Herrn Zemzelett.

Materia **PFLEGEN**

TIP 11: Behandeln Sie Ihre Steinchen gut: Diese werden es Ihnen mit stärkeren Attacken und mit Nachwuchs danken. Je öfter eine Materia angewandt wird, desto mehr Erfahrung sammelt sie und steigt so Stufe um Stufe auf. Nachdem alle Stufen durchlaufen sind, wird sie zur Meistermateria und spaltet ein neues Steinchen ab. Falls Sie also mehrere Materia der gleichen Sorte haben, geben Sie den erfahreneren Stein dem Helden, der ihn am häufigsten benutzen wird.



Tip 11: Dieser Stein ist aufgestiegen (2 Sterne).

Materia **ZUORDNEN**

TIP 12: Zauberspruchmateria modifiziert die Werte Ihres Trägers. Jeder dieser Steine verbessert die magischen Fähigkeiten und beeinträchtigt die Kampfkraft. Es ist nicht sinnvoll, einen guten Kämpfer wie Cloud mit Zaubersprüchen vollzustopfen, die er nur selten einsetzt. Aeris hingegen sollten Sie zum wandelnden Materia-Arsenal ausbauen.

Die **ERSTEN** *Materia*

Es folgt eine Tabelle sämtlicher Materia, in deren Besitz Sie in der Anfangsphase kommen können. Auch wenn nur ein Ort angegeben ist, können Sie die meisten Materia an mehreren Stellen finden oder erwerben.



Beschwörungsmateria: Wir rufen einen Chocoboreiter, der unsere Gegner ungespitzt in den Boden stampft.

Kleine Materia-Kunde

Name	Wirkung	Fundort
Zauberspruchmateria (Ermöglicht Zaubersprüche)		
Kälte	Eiszauber	Von Anfang an im Besitz
Gewitter	Blitzschlag	Von Anfang an im Besitz
Genesung	Stellt HP wieder her	Reaktor Nr. 1
Hitze	Feuerschlag	Materialaden in Sektor 7
Gift	Hoher Schaden gegen Lebewesen	Shinragebäude Stock 67
Erde	Hoher Schaden/ Flieger immun	Materialaden in Kalm
Behandlung	Kuriert Vergiftung	Materialaden in Kalm
Befehlsmateria (Ermöglicht neue Befehle)		
Raub	Stiehlt dem Gegner Gegenstände	Kanalisation von Midgar
Analyse	Zeigt Level/HP/MP und Schwächen des Gegners	Spielplatz Sektor 6
Feindtechnik	Macht Techniken des Gegners verfügbar	Shinragebäude Stock 68
Beschwörungsmateria (Beschwört Helfer)		
Choco/Mog	Ein Chocobo rennt den Gegner nieder	Auf der Chocobofarm mit den Chocobos reden
Unterstützende Materia (Verbessert andere Materia)		
Alle	Weitet den Effekt der kombinierten Materia aus	Anfängerclub in Sektor7
Nebenwirkung	Gibt der Waffe oder Rüstung einen Zusatzeffekt	Vom Bürgermeister Stock 62
Unabhängige Materia (Aktiviert Sonderfähigkeiten)		
Schutz	Träger wirft sich vor Kameraden	Aeris Garten
Chocobo Köder	Lockt Chocobos an	Chocobo Billy

Einstiegs-Lösung

Diese Anleitung wird Sie durch Ihre ersten zwölf Stunden begleiten. Wie es nach dem Sumpf weitergeht, erfahren Sie im nächsten Heft. Generell gilt: Reden Sie mit jedem. Dies gibt Ihnen nicht nur Hinweise auf Ihre Mission; zum Teil wird erst durch ein Gespräch mit Person A das Reden mit Person B möglich. Speichern Sie, wo Sie können, und halten Sie Ausschau nach den wichtigen Materias.

REAKTOR *sprengen*

TIP 13: Folgen Sie Ihrem Anführer Barret. Sobald Sie den Eingang zum Reaktor erreicht haben, sprechen Sie entweder Jessie oder Biggs an, diese öffnen die Türen. Mit dem Fahrstuhl und über mehrere Leitern geht's zum Reaktor. Nutzen Sie unbedingt den Speicherpunkt! Nachdem Sie den Zeitzünder betätigt haben, folgt der erste Endgegner.



Tip 14: Die normale Attacke des Skorpions ist weniger gefährlich als der fiese Schwanzangriff.

TIP 14: Sobald der

Vorsicht **STACHEL**

Skorpion (800 HP) stark angeschlagen ist, hebt er seinen Stachel. Warten Sie, bis er ihn wieder senkt, sonst erwischt Sie ein gefährlicher Konterangriff. Barret erhält nach dem Kampf ein Sturmgewehr.

Jessie **HELFEN**

TIP 15: Nun läuft ein Zeitlimit. Rennen Sie zurück. Vergessen Sie nicht, Jessie zu helfen – die Arme steckt fest. Nach der Flucht fliegt der Reaktor imposant in die Luft.



Tip15: Helfen Sie Jessie, die Zeit läuft gnadenlos...

Laßt **BLUMEN** *sprechen*

TIP 16: Sie folgen Barret und kommen auf eine Straße. Dort treffen Sie das freundliche Blumenmädchen Aeris. Seien Sie so nett und kaufen eine Blume. Laufen Sie nach unten weiter. Sie werden von Soldaten umzingelt, können sich aber mit einem beherzten Sprung auf den Zug retten.

SEKTOR 7

TIP 17: Folgen Sie den anderen bis zum Stützpunkt, rasten Sie und treten Sie Avalanche bei. In Sektor 7 gibt es einige Läden und einen Anfängerclub. Hier


Tip 17: Hinter dieser Tür lernen wir viel über die Menüsteuerung und finden eine »Alle«-Materia.

können Sie die Grundlagen der Menüsteuerung lernen. Von nun an können Sie auch Materia einsetzen.

TIP 18: Steigen Sie in den Zug. Wenn Sie nach einigem Gerenne wieder heraus springen, landen Sie in einem U-Bahn-Schacht. Gehen Sie nach Norden. Von hier aus führt ein Lüftungsschacht zum Reaktor. Legen Sie Ihre Bombe und laufen den gleichen Weg wie beim ersten Reaktor zurück. Sie betreten nun einen Raum mit drei weißen Feldern, die Sie gleichzeitig drücken müssen. Laufen Sie weiter und lassen Sie sich vom Präsidenten von Shinra stellen.

Noch ein **REAKTOR**



Tip18: Um die Tür zu öffnen, müssen Ihre Leute alle drei Felder gleichzeitig drücken.

HIN *und* **HER**

TIP 19: Der Techno-Soldier des Präsidenten (1200 HP) dreht sich stets zu seinem Angreifer hin. Sollte also einer Ihrer Streiter angeschlagen sein, greifen Sie den Roboter mit einem gegenüber stehenden Helden an und heilen den Verwundeten. Ist der Blechkamerad besiegt, explodiert er und reißt den armen Cloud in die Tiefe.

AERIS *helfen*

TIP 20: Sie erwachen in einer Kirche und treffen Aeris wieder. Bringen Sie das Mädchen heim. Sie müssen auf dem Weg gegen einige Turks kämpfen. Versuchen Sie, die Fässer vom Giebel der Kirche auf die Entführer zu werfen. Die beste Reihenfolge hierfür ist: Das linke und das rechte Faß in der hinteren Reihe, dann das rechte in der vorderen. Danach geht's weiter in einen kleinen Ort. Untersuchen Sie alles und verlassen Sie das Dorf im äußersten Nordosten. Nun entdecken Sie Aeris' Zuhause. Übernachten Sie dort, und schleichen Sie nachts heimlich aus dem Haus, ohne zu rennen oder Wände zu berühren.

TIFA *retten*

TIP 21: Im Süden des Dorfes geht es links durch ein Loch in der Wand zurück in Sektor 7. Aeris wartet dort und schließt sich Ihnen an. Sie erreichen einen Spielplatz und sehen Tifa verschwinden. Nehmen Sie Aeris mit und laufen Sie Tifa nach. Folgen Sie ihr über den Schrottplatz nach Norden.

EINKAUFS-MÖGLICH-KEIT

TIP 22: Cloud und Aeris befinden sich nun auf dem Wall Market, der aus drei übereinander liegenden Screens besteht. Vier Läden ermöglichen einen zünftigen Einkaufsbummel. Sie erfahren im rechts vom untersten Screen liegenden Bild, daß der Don eine

Partnerin sucht und Tifa bei ihm ist. Leider läßt man Sie am oberen Ende des Markts nicht zum Don – zumindest Cloud nicht, der Don mag nur Mädchen.

Cloud **VERKLEIDEN**

Cloud muß sich also als Cloudine verkleiden: Gehen Sie zur Boutique und informieren Sie sich über den trinkenden Schneider. Dann geht's in die Kneipe, wo Sie eben diesen überreden, ein Kleid zu entwerfen. Zurück in der Boutique kaufen Sie das Kleid. Etwas fehlt allerdings noch: Ab ins Fitness-Studio, wo Sie in einem Kniebeugenwettbewerb eine Perücke gewinnen. In der Boutique ziehen Sie sich um und gehen dann ganz nach oben zum Don.

DAMEN-WAHL

TIP 23: Sie treffen Tifa beim Don und lassen sich von ihm begutachten. Je nach Kleid, Perücke und Accessoires wählt der Liebeshungrige einen Ihrer Helden aus. Es folgt eine Keilerei mit den aufdringlichen Angestellten und alle treffen sich beim Don im Schlafzimmer. Nach einem kurzen Verhör läßt der Fiesling Sie per Falltür in der Kanalisation verschwinden.



Tip 23: Der Don wählt eine der Damen aus.

LOK *fahren*

TIP 24: Im Kanal wartet ein Wassermonster (1800 HP) auf Ihre Gruppe. Wenn Sie es erledigt haben, rennen Sie über den Lokfriedhof nach oben und fahren die beiden Lokomotiven beiseite. Weiter geht's zum Pfeiler von Sektor 7. Dort ist die Schlacht schon in vollem Gange. Der üble Reno legt eine Bombe, um den Pfeiler zu sprengen, und greift an.

RENO *in die* **FLUCHT** *schlagen*

TIP 25: Reno (1000 HP) ist brandgefährlich, da er Ihre Charaktere einen nach dem anderen in einer Pyramide fangen kann. Sollte das passieren, schlagen Sie auf die Pyramide ein, um sie aufzubrechen. Fügen Sie Reno genügend Schaden zu, dann macht er sich davon. Sie können die Bombe nicht entschärfen und flüchten ebenfalls mit einem Seil, woraufhin der gesamte Sektor 7 zerstört wird.

Nach ganz **OBEN**

TIP 26: Frustriert landen Sie auf dem Spielplatz. Laufen Sie zu Aeris' Mutter. Hier erfahren Sie, daß es Marlene gut geht und schlafen erst mal aus. Am nächsten Tag gehen Sie noch einmal zum Don, befreien seinen Angestellten aus der Folterkammer und verlassen das Haus wieder. Am rechten oberen Bildrand kommen Sie zu einer Graffitiwand, an der ein Kabel hängt. Wenn Sie es ganz nach oben schaffen wollen, müssen Sie Batterien (aus dem Maschinenladen) in die Halterungen einsetzen.

TREPPE *statt* **LIFT**

TIP 27: Oben stehen Sie vor dem kolossalen Shinra-Hauptquartier. Falls Sie sich einige Kämpfe ersparen wollen, laufen ihre Recken in den Seiteneingang und steigen schier endlos die Treppen hinauf. Im 59. Stockwerk attackieren Sie die Wachen vor den Fahrstühlen zur Rechten. Der Lift bringt Sie in den 60. Stock.



Tip 27: Nicht aufgeben, das Ende kommt bestimmt...

An den **WACHEN** *vorbei*

TIP 28: Sie können sich von links an den Wachen vorbei ins Treppenhaus schleichen. Rennen Sie bis zur nächsten Säule, sobald die Wachen sich umdrehen, und lotsen Sie Ihre Kameraden vorbei. Gelingt das nicht, müssen Sie kämpfen. Nach mehreren Fehlversuchen geht es auf jeden Fall weiter. Im 61. Stock reden Sie mit den Angestellten. Einer gibt Ihnen die Codekarte für Etage 62.

AKTEN *wälzen*

TIP 29: Im 62. Stock ist das Büro des Bürgermeisters. Der verspricht Ihnen seine Codekarte bis Stock 65, falls Sie sein Paßwort erraten und ein Geschenk, falls es beim ersten Versuch gelingt. Bei seinem Gehilfen können Sie Hinweise erwerben. Es gibt vier Bibliotheken für die verschiedenen Forschungen. Jeweils eine Akte pro Bibliothek ist fehl am Platz und gehört in eine andere Abteilung. Jede Akte hat eine Nummer und einen Namen. Hat die falsche Akte beispielsweise die Nummer Fünf, so ist der fünfte Buchstabe ihres Namens ein Teil des Lösungswortes. Jetzt müssen Sie die gefundenen vier Buchstaben nur noch in die richtige Reihenfolge bringen.

COUPONS *sammeln*

TIP 30: In Stockwerk 63 ist ein Rätsel, bei dem Sie Gegenstände gewinnen können. Der Computer unten rechts erlaubt Ihnen, drei Türen zu öffnen und so an einen Coupon zu gelangen, den Sie gegen ein Objekt tauschen können. Auf die folgende Art bekommen Sie alle Coupons. Gehen Sie rechts nach Norden und öffnen Sie zwei Türen, um an den links liegenden Coupon A zu kommen. Klettern Sie in den Luftschacht, und kriechen Sie zu Coupon B. Öffnen sie eine weitere Tür für Coupon C, und steigen Sie durch den Luftschacht zurück zum Computer, um die Coupons einzulösen.

HÖHER *und* **HÖHER**

TIP 31: Im 64. Stock durchsuchen Sie die Spinde im Duschraum und können im Ruheraum schlafen und speichern. Danach geht es weiter zum 65. Stock.

Das **MIDGAR-PUZZLE**

TIP 32: In der Mitte dieses Stockwerks finden Sie ein Modell von Midgar, in dem einige Teile fehlen. Diese finden Sie in den gelben Truhen, die eine nach der anderen durch das Einfügen der Midgarteile entriegelt werden. Die richtige Reihenfolge variiert von Spiel zu Spiel. Am Ende bekommen Sie endlich die Codekarte für Stock 66.

HOJO *folgen*

TIP 33: Sie laufen geradewegs zur Toilette und klettern in den Lüftungsschacht. Dort verfolgen Sie die geheime Shinra-Konferenz. Laufen Sie zurück und


Tip 33: Durch den Lüftungsschacht belauschen wir die Unterhaltung der bösen Shinra-Bosse.

folgen Sie Hojo in das 67ste Stockwerk. Reden Sie dort mit allen Leuten, und folgen Sie Hojo weiter bis zum linken Ende des Raums. Sichern Sie Ihr Spiel am Speicherpunkt. Schauen Sie in die violette Kammer; danach bringt Sie der Fahrstuhl oben links in die nächste Etage.

AERIS *beschützen*

TIP 34: Sie erwischen Hojo beim Experimentieren mit Aeris. Red XIII wird zu Aeris in den Käfig geworfen. Netterweise hilft er Ihnen im folgenden Kampf gegen einen Supermutanten. Schicken Sie Tifa los, um die schwache Aeris zu schützen.

Kampf dem **MUTANTEN**

TIP 35: Der Mutant (1000 HP) ist hart. Sie müssen sich entscheiden, ob Sie seine kleinen Helfer ignorieren oder alle auf einen Streich erledigen, da er sonst bloß wieder neue zaubert. Vermeiden Sie Nahkämpfe, stellen Sie Ihre Recken nach hinten und greifen Sie aus der Ferne an. Der Fiesling greift mit Gift an und ist selber dagegen immun.

Die **FAHRSTUHL-FALLE**

TIP 36: Hojos Assistent ermöglicht Ihnen den Zugang zum 68. Stock. Gehen Sie zurück in Etage 66 und benutzen Sie den Fahrstuhl. Hier werden Sie von den Turks verhaftet. Man bringt Sie zum Präsidenten und danach in den Knast. Am nächsten Morgen ist die Zelle offen, und der Wärter ist tot. Mit dessen Schlüssel befreien Sie Ihre Kameraden. Folgen Sie Red XIII zurück zu der ominösen Kammer im Labor und dann der Blutspur zum Aufzug neben dem Speicherpunkt. Reden Sie mit Red XIII, und laufen Sie dann zum Treppenhaus rechts in den 69. Stock. Nehmen Sie eine der beiden Treppen in die oberste Etage.

VATER *und* **SOHN**

TIP 37: Auf dem Dach des Gebäudes treffen Sie Rufus, den Sohn des Präsidenten. Der tapfere Cloud stellt sich ihm, während der Rest der Gruppe mit Aeris das Gebäude verläßt. Geben Sie ihnen jeweils mindestens einen Offensivzauber mit. Außerdem muß einer der Gruppe einen Heilzauber haben.

ABWÄRTS

TIP 38: Laufen Sie zum nächsten Fahrstuhl. Sobald Sie auf dem Weg nach unten sind, werden Sie nacheinander von zwei Gegnern vom Fahrstuhl gegenüber angegriffen. Red XIII kann nur seine Zauber oder Limitattacken verwenden, da ein Nahkampf nicht möglich ist. Zuerst erscheint ein riesiger Roboter (1600 HP), gefolgt von einem Heli Gunner (1000 HP).

Zuerst die **KATZE**

TIP 39: Nun muß Cloud gegen Rufus (500 HP) und seinen Panther kämpfen. Zuerst erledigen Sie die lästige Katze. Da das Tier eine Schutzbarriere für Rufus errichtet, sollten Sie auf Zauber setzen.

FLUCHT *auf dem Bike*

TIP 40: Cloud läuft nach unten, wo er sich mit Tifa trifft. Die gesamte Gruppe entkommt. Es folgt ein Spiel im Spiel. Sie steuern Cloud auf dem Motorrad – bleiben Sie in der Nähe des LKWs, um Ihre Freunde zu beschützen. Drängen Sie die Gegner gegen die Leitplanken, und bringen Sie die Fahrer so zu Fall, daß nachfolgende Bikes mit erwischt werden. Danach folgt ein letzter Endgegner.

An die frische **LUFT**

TIP 41: Die erschöpften Freiheitskämpfer treffen sich vor den Toren Midgars. Der erste Kontinent steht Ihnen jetzt offen, um Sepiroth zu verfolgen. Wandern Sie nach Kalm im Nordosten.

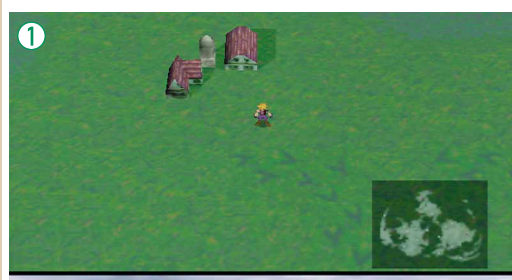
Neues von **SEPIROTH**

TIP 42: Im Gasthaus von Kalm trifft sich die gesamte Truppe; Cloud berichtet von seiner Vergangenheit mit Sepiroth. Am nächsten Morgen verfolgen Sie den Halunken nach Südosten.

CHOCOBOS

TIP 43: Nach einigem Suchen finden Sie neben riesigen Vogelspuren Bill und Billies Chocobofarm. Billy zeigt Ihnen, wie man wilde Chocobos fängt: Kaufen Sie ihm einen Köder und etwas Gemüse ab. So ausgerüstet laufen Sie auf den Chocobo-Spuren auf und ab, bis Ihnen ein Riesenvogel begegnet. Töten Sie die ihn begleitenden Monster, und werfen Sie dem Chocobo Gemüse zu, damit er nicht wegrennt. Sobald der Kampf gewonnen ist, gehört das Viech Ihnen. Chocobos sind niedliche Reittiere, mit deren Hilfe Sie Sepiroth durch die Sümpfe im Osten folgen können, ohne von der übermächtigen Schlange erwischt zu werden. Reden Sie mit den Chocobos auf der Farm. Versuchen Sie »Wark«, und Sie bekommen einen Choco-Mog-Stein! Und dann ab nach Osten... GUN

SCHLANGE *meiden*







Tip 43: Nachdem wir in Bills Chocobofarm den Chocoboköder und etwas Gemüse erstanden haben (1), gehen wir zu den Vogelspuren und fangen einen wilden Chocobo (2). Mit dem kommen wir an der Sumpfschlange vorbei (3).

Experten-Tips

Might & Magic 6

Macht und Magie machen's möglich: Mit unserer Hilfe fällt Ihnen der Sieg über die Ausgeburten des Bösen leichter.

New World Computings klassisches Rollenspiel Might & Magic 6 fordert mit seinen zahllosen Aufträgen und ständigen Kämpfen auch Hardcore-Rollenspieler. Wir haben für Sie die Profi-Tips der Redaktion zusammengestellt.

Allgemeine Tips

FARBENLEHRE

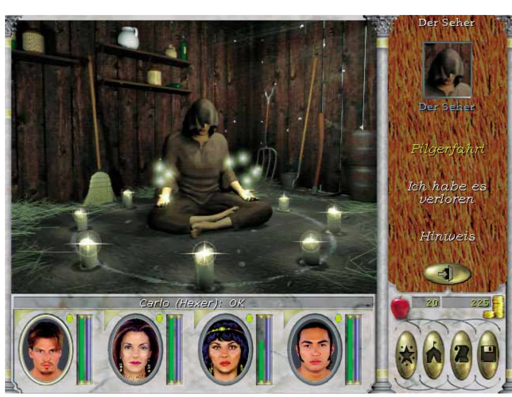
TIP 1: Der Genuß der bunten Flüssigkeiten in den herumstehenden Fässern erhöht ein Attribut permanent um einen Punkt. Die Farben in den Klammern verbessern die folgenden Eigenschaften: Reaktion (Purpur), Ausdauer (Grün), Glück (Weiß), Stärke (Rot), Intelligenz (Orange), Geschick (Gelb), Charisma (Blau). Die schwarze Flüssigkeit ist Gift.



TIP 1: Der Inhalt der Fässer erhöht Ihre Werte permanent.

NPCs *finden*

TIP 2: Die NPCs bringen viele nützliche Fähigkeiten für Ihre Party mit. Leider ist das Auffinden der Spezialisten zum richtigen Zeitpunkt ein sehr mühsames Unterfangen. Einige Söldner halten sich jedoch immer in bestimmten Häusern folgender Städte auf: Agenten in Whitecap und Free Haven, Händler in Free Haven und Silver Cove, Instruktoren in Kriegspire und Drachensand. Ein nützlicher Tormeister hat sein Quartier in New Haven aufgeschlagen. Lehrer finden Sie in Silver Cove und Kriegspire, und der einzige stationäre Banker lebt in Drachensand.



TIP 3: Der hilfreiche Seher ersetzt verlorene Gegenstände.

VERLORENES *ersetzen*

TIP 3: Der freundliche Seher verschafft Ihnen großmütig Ersatz, falls Sie einen Gegenstand, der Ziel eines Suchauftrags war, verbummelt haben. Klicken Sie zu diesem Zweck auf die Worte »Ich habe es verloren« am rechten Bildschirmrand.

Die **SCHREINE** *finden*

TIP 4: Der geheimnisvolle Seher nahe Burg Ironfist erzählt Ihnen von den Schreinen und fordert Sie auf, an diesen im richtigen Monat zu beten. Beim ersten Besuch erhalten Sie jeweils zehn Punkte permanent zum entsprechenden Attribut addiert. Weitere Visiten bringen immerhin noch drei Punkte Bonus. Die folgende Tabelle gibt Ort, Wirkung und korrekte Besuchszeit der zwölf Schreine an.



TIP 4: Besuchen Sie den Elektrizitäts-Schrein im Westen von Burg Ironfist während des Monats September.

Monat	Attribut	Ort
Januar	Stärke	Nordwestlich der Schmugglerbucht
Februar	Intelligenz	Mist
März	Charisma	Insel im Nordwesten von Silver Cove
April	Ausdauer	Burg Whitehaven
Mai	Geschick	Östlich von Free Haven
Juni	Reaktion	Östlich des Sumpfs der Verdammten
Juli	Glück	Insel östlich von New Scorpigal
August	Feuer-Resistenz	Vulkan bei Kriegspire
September	Elektrizitäts-Resistenz	Westlich von Burg Ironfist
Oktober	Kälte-Resistenz	Berge nördlich von Kriegspire
November	Gift-Resistenz	Insel südwestlich von Alamos
Dezember	Magie-Resistenz	Nordöstlich von Blackshire

Wo ist der **ZIRKUS**

TIP 5: Der Zirkus kommt nur einmal pro Jahr. Im April ist er in Blackshire zu finden, im August beim Sumpf der Verdammten und im Dezember an der Schmugglerbucht. Den gesuchten Prinz Nicolai finden Sie direkt im großen Hauptzelt.

GEHEIMER *Dungeon*

TIP 6: Heuern Sie für Ihre Truppe einen Tormeister an. Mit Hilfe der »Fliegen«-Spruchrolle aus der Südwand der Bank in New Scorpigal schweben Sie zum nahen Seeräuberlager. Jetzt wählen Sie den rundenbasierten Modus und klicken auf die Nordwand des Turms. Überraschenderweise finden Sie sich plötzlich beim Schrein der Götter in Drachensand wieder. Laufen Sie schnell hinein, ehe die fürchterlichen Drachen Sie rösten. Ein Klick auf den Obelisk in der Mitte des Raums verschafft Ihnen einen willkommenen Bonus von 20 Punkten auf alle Werte; ein Klick auf die Wand bringt Sie in den reich mit Schätzen gefüllten Dungeon der Programmierer. Nachdem Sie sich dort schamlos bereichert haben, teleportiert Sie der mitgebrachte Tormeister nach New Scorpigal zurück. GUN



TIP 6: Im Programmierer-Dungeon begegnen Sie Jon.

Alle Tränke in Might & Magic 6

Name	Farbe	Effekt	Dauer	Zutaten
Wunden heilen	Rot	+10 Trefferpunkte	–	Witwenbeeren + Flasche
Magischer Trank	Blau	+10 Zauberpunkte	–	Phirnawurzel + Flasche
Energie	Gelb	+10 auf alle Attribute	bis zum nächsten Schlafen	Klatschmohn + Flasche
Level-1-Tränke				
Schutz	Orange	+10 Rüstungsklasse	bis zum nächsten Schlafen	Rot + Gelb
Resistenz	Grün	+10 auf alle Resistenzen	bis zum nächsten Schlafen	Blau + Gelb
Gift heilen	Violett	Heilt Vergiftung	–	Blau + Rot
Level-2-Tränke				
Wiederherstellen	Weiß	Heilt Krankheit	–	Grün + Violett
Extreme Energie	Weiß	+20 auf alle Attribute	bis zum nächsten Schlafen	Orange + Gelb
Heldentum	Weiß	Erhöht den Angriffsschaden um 5	6 Stunden	Rot + Orange
Segen	Weiß	Erhöht den Angriffsbonus um 5	6 Stunden	Blau + Violett
Eile	Weiß	Reduziert die Zeit zwischen 2 Zaubern	6 Stunden	Gelb + Grün
Steinhaut	Weiß	+ 5 Rüstungsklasse	6 Stunden	Blau + Orange
Super-Schutz	Weiß	+20 Rüstungsklasse	bis zum nächsten Schlafen	Orange + Grün
Super-Resistenz	Weiß	+20 auf alle Resistenzen	bis zum nächsten Schlafen	Blau + Grün
Level-3-Tränke				
Göttliche Heilung	Schwarz	+100 Trefferpunkte; 1 Jahr älter	–	Wiederherstellen + Orange
Göttliche Magie	Schwarz	+100 Zauberpunkte; 1 Jahr älter	–	Super-Resistenz + Grün
Göttliche Kraft	Schwarz	+20 Level; 1 Jahr älter	bis zum nächsten Schlafen	Extreme Energie + Violett
Verjüngung	Schwarz	Beseitigt Alterung; -1 auf alle Attribute	Permanent	Extreme Energie + Grün
Level-3-Essenz-Tränke				
Essenz des Geschicks	Schwarz	+15 Geschick; -5 Glück	Permanent	Segen + Gelb
Essenz der Ausdauer	Schwarz	+15 Ausdauer; -1 auf alle Attribute	Permanent	Super-Schutz + Gelb
Essenz der Intelligenz	Schwarz	+15 Intelligenz; -5 Stärke	Permanent	Steinhaut + Blau
Essenz des Glücks	Schwarz	+15 Glück; -5 Geschick	Permanent	Super-Resistenz + Orange
Essenz der Stärke	Schwarz	+15 Stärke; -5 Intelligenz	Permanent	Heldentum + Rot
Essenz des Charisma	Schwarz	+15 Charisma; -5 Reaktion	Permanent	Wiederherstellen + Blau
Essenz der Reaktion	Schwarz	+15 Reaktion; -5 Charisma	Permanent	Eile + Rot

Besser treffen im Netz

Unreal *Multiplayer*

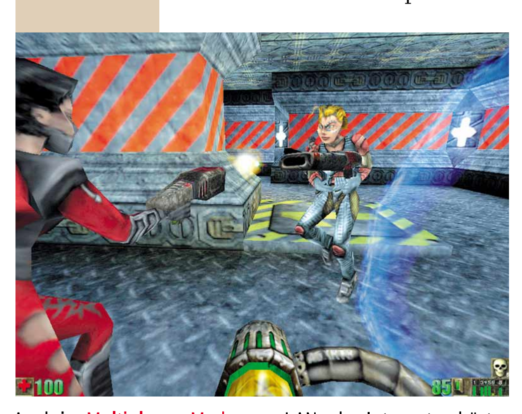
Unsere Profi-Tips helfen in Mehrspieler-Partien auf's Siegertreppchen.

Der 3D-Actionknüller Unreal macht nicht nur Einzelspielern einen Heidenspaß. Auch im Netzwerk oder Internet gehört das Programm zum Besten, was das Genre hergibt. Unsere in ausführlichen Redaktions-Sessions zusammengestellten Tips und Tricks helfen Ihnen sowohl gegen menschliche Gegner als auch gegen die computergesteuerten Bots – und ein paar sind sogar gegen die Monsterhorden im Solomodus nützlich.

Grundsätzliche Tips

LEVELS *trainieren*

TIP 1: Lernen Sie die Levels richtig kennen und erkunden Sie die Kampfarena erst ohne Gegner. Achten Sie auf gute Verstecke, auf schattige sowie dunkle Stellen. Merken Sie sich, wo die mächtigen Waffen (Eightball, Flak Cannon, Assault Rifle und Mini-Gun) sowie Extras und Rüstungen liegen. Anschließend üben Sie gegen computergesteuerte Bots, bevor Sie sich an menschliche Kontrahenten wagen.



Auch im Multiplayer-Modus per LAN oder Internet gehört Unreal zu den derzeit besten 3D-Actionspielen.

SCHATTEN *richtig nutzen*

TIP 2: An schattigen Stellen sind Sie in Unreal zwar selbst nicht zu erkennen, aber je nach einfallendem Licht reflektiert Ihre Waffe. Wie deutlich die Wummen zu erkennen sind, sollten Sie herausfinden und sich merken. Stellen Sie sich dazu ins Dunkle und geben Sie in der Konsole (»Tab«-Taste) den Befehl »behindview 1« ein. Sie sehen Ihre Figur dann in der Außenansicht. Um wieder in die Ich-Persepektive zu schalten, tippen Sie »behindview 0«.

Mit **OHREN** *sehen*

TIP 3: Machen Sie sich mit den Geräuschen vertraut. Jede Aktion hat einen anderen Klang, sogar beim Waffenwechsel erkennt ein geschultes Ohr, welcher Schießknüppel gerade aktiviert wurde. Nahende Gegner bemerken Sie durch ihre tippelnden Schritte. Mit viel Übung wissen Sie auch ohne Sichtkontakt immer, wo sich Ihre Kontrahenten gerade aufhalten.

Kleidung mit **TARNFARBEN**

TIP 4: Bevor Sie in die Mehrspieler-Arenen hüpfen, wählen Sie Ihre Spielfigur samt Kleidung. Bunte Outfits wirken zwar schick, aber für Ihre Gegner sind Sie damit schon von weitem als wandelnde Zielscheibe zu erkennen. Entscheiden Sie sich für unauffällige Tarnfarben, am besten individuell für jeden Level – auch wenn es ein bißchen langweiliger ist.

DUELL *vs. viele Teilnehmer*

TIP 5: Taktisch macht es einen Unterschied, ob Sie einen oder mehrere Kontrahenten bekämpfen. Im Duell kommt es nicht nur auf die Anzahl der Abschüsse an, sondern auch darauf, selbst keine Treffer einzufangen. Jeden Punkt bekommt schließlich der einzige Gegner gutgeschrieben; gehen Sie im Zweifel also kein Risiko ein. Anders sieht es gegen eine große Vielzahl von Spielern aus: Hier müssen Sie in möglichst kurzer Zeit möglichst oft zum Erfolg kommen. Trauen Sie sich ruhig was – auch wenn Sie häufig ins Gras beißen, verteilen sich die Verlustpunkte langfristig auf mehrere Gegner.

Effektive Waffentips

SCHADEN *pro Schuß*

TIP 6: Damit Sie einschätzen können, ob sich der Griff zur ASMD lohnt oder Sie doch lieber die Mini-Gun nehmen, finden Sie hier eine komplette Liste des jeweils angerichteten Schadens. Die Ziffer gibt an, wie viele Gesundheitspunkte ein Treffer dem Gegner abzieht. Bei Waffen mit breiter Wirkung wie Eightball oder Flak Cannon gehen wir von Volltreffern aus. Jedes Upgrade für die Dispersion Pistol verdoppelt den angerichteten Schaden.

Waffe	Primärschuß	Sekundärschuß
Dispersion	15	30
Auto-Mag	17	17
Stinger	14	14
ASMD	55	30
Eightball	85	100
Flak Cannon	70	30
GesBio-Rifle	60	75
Razor-Jack	30	30
Assault Rifle	45	-
Mini-Gun	17	17

WAFFEN-AUSWAHL *optimieren*

TIP 7: In Unreal können Sie festlegen, zu welcher Waffe umgeschaltet wird, sobald dem aktuellen Schießknüppel die Munition ausgeht. Das ist beson-

ders in hitzigen Nahkämpfen wichtig. Eightball, Flak Cannon und Razor-Jack sind als Ausweichwaffe denkbar ungeeignet – Sie verletzen sich damit selbst, wenn der Gegner direkt vor Ihnen steht. Geeignet sind Stinger, ASMD und Mini-Gun, die allesamt auf kurze Distanz präzise und effektiv arbeiten. Die Reihenfolge ändern Sie im Menü im Punkt »Prioritize Weapons«. Bewährt hat sich etwa:



Der lachende Dritte erwacht zum Leben, sobald die beiden anderen angeschlagen sind.

Optimale Rangfolge der Waffen	
1. Dispension Power 5	2. Mini-Gun
3. ASMD	4. Rifle
5. Dispension Power 4	6. Dispension Power 3
7. Dispension Power 2	8. Stinger
9. Eightball	10. Auto-Mag
11. Dispension Power 1	12. GesBio-Rifle

EIGHTBALL *auf Boden*

TIP 8: Die Eightball ist eine der mächtigsten Waffen im Spiel. Sie muß nicht exakt treffen, sondern hat einen weiten Wirkungsradius. Der Feind nimmt auch dann Schaden, wenn die Raketen nur in seiner Nähe detonieren. Schießen Sie deshalb nicht genau auf Ihren Kontrahenten, sondern in Richtung der Füße oder sogar direkt vor ihm auf den Boden.

Weg von **WÄNDEN**

TIP 9: Der Beschädigungsradius wirkt sich auch aus, wenn die Raketen eine Wand treffen. Entfernen Sie sich sofort von Mauern, sobald ein Gegner mit der Eightball auf Sie feuert – Sie können den Projektilen dann viel leichter ausweichen.

Tips für Fortgeschrittene

EXTRAS *sind wichtig*

TIP 10: Nehmen Sie für Extra-Gegenstände auch Umwege in Kauf. Das lohnt sich besonders für Rüstungen oder einen Schutzschild. Profis stellen grundsätzlich eine gut sichtbare Uhr neben den Rechner: Mit unserer Tabelle können Sie punktgenau abpassen, wann ein eingesammeltes Objekt wieder erscheint. Waffen und Munition finden Sie nach genau 30 Sekunden wieder am gleichen Platz.

Gegenstand	erscheint nach
Super Health Pack	100 Sekunden
Shield Belt	60 Sekunden
Amplifier	90 Sekunden
Assault Vest	30 Sekunden
Toxic Suit	30 Sekunden
Schalldämpfer	30 Sekunden
Health Pack	20 Sekunden

WAFFE *zurück*

TIP 11: Wenn Sie in Unreal getötet werden, bleibt nur die gerade aktivierte Waffe an Ort und Stelle liegen. Wenn es ein stärkeres Kampfgerät ist und Hoffnung besteht, daß Ihr Kontrahent sich die Wumme nicht selbst geschnappt hat (etwa, weil er Sie aus der Distanz traf), flitzen Sie sofort zurück zu Ihren Resten. Sie haben genau 45 Sekunden Zeit, dann verschwindet auch die stärkste Flinte.

Nur laue **RESTE**

TIP 12: Manchmal macht es Sinn, kurz vor dem eigenen Exodus auf eine Standardwaffe wie die Dispension zu schalten. Etwa dann, wenn Ihr Gegner nur schwaches Kriegsgerät besitzt, Sie selbst aber beinahe schon tot sind. Er kann sich dann nicht aufrüsten.

Richtig fiese Tricks

KAMIKAZE *für Könner*

TIP 13: Sind Sie bereits schwer angeschlagen, und plötzlich nimmt Sie jemand per Eightball oder Flak Cannon unter Feuer: Nähern Sie sich dem Übeltäter. Sie gehen in jedem Fall drauf, reißen ihn aber vielleicht mit in den Tod. So bekommt er für seinen Treffer keinen Punkt gutgeschrieben.

Stellen Sie sich **TOT**

TIP 14: Mit der »F«-Taste können Sie sich in Unreal tot stellen. Einziger Nachteil: Es dauert recht lange, bis Sie wieder auf den Beinen stehen und eine Waffe in der Faust halten, außerdem hört Ihr Gegner, daß Sie aufstehen. Wenn Sie diese Taktik trotzdem anwenden wollen, machen Sie das am besten am Rande eines heiß umkämpften Platzes. Warten Sie, bis die anderen angeschlagen sind. Dann stehen Sie auf und geben ihnen den Rest.

Gegner **VERUNSICHERN**

TIP 15: Wenn Sie im lokalen Netzwerk spielen und sich mit Ihrem Gegner akustisch verständigen können, verleitet ihn folgender Trick vielleicht zu Fehlern: Sobald er Sie erledigt hat, können Sie sich am Boden liegend in alle Richtungen umschauen – was er aber nicht sieht. Verunsichern Sie ihn doch mal mit Kommentaren wie »Ich habe dich im Fadenkreuz, du sammelst gerade Munition ein«.

Einfach **STEHENBLEIBEN**

TIP 16: Die Multiplayer-Etikette verbietet, auf unbewegt stehende Gegner zu schießen. Normalerweise bedeutet das, daß man abgelenkt ist. Suchen Sie eine Rüstung und reagieren Sie auch auf ein paar Probeschüsse nicht. Erst wenn sich Ihr Gegner umdreht, jagen Sie ihm ein paar Raketen in den Rücken. PS



Ihr Gegner feuert mit der Eightball in Richtung Füße.



Die besten Spiele-Prozessoren im Test

Duell um die Spitze

In den Prozessormarkt kommt wieder Bewegung. Intel liegt mit dem Pentium II seit geraumer Zeit vorne, jetzt versucht AMD mit einer Spezialversion des K6 für 3D-Spiele vorbeizuziehen. Wer am meisten Spiele-Power für die Mark bietet, zeigt unser Vergleich von elf aktuellen Prozessoren.

Bis vor kurzem war es ungeschriebenes Gesetz: Je mehr Megahertz der Prozessor hat, desto besser. Heute nimmt Otto-Normalanwender überrascht zur Kenntnis, daß es zumindest vielen ernsthaften Anwendungen völlig egal ist, ob im Rechner eine CPU mit 200 oder mit 400 MHz tickt. Langweilige Textverarbeitungen und Datenbanken ziehen nur wenig Vorteile aus der höheren Taktrate. Schon seit längerem gibt Intel unumwunden zu, daß bei den schnellsten Prozessoren (neben ihrer Verwendung als High-speed-Server) hauptsächlich PC-Spieler für den Absatz sorgen. Und in der Tat: Während auch das neueste Word noch problemlos auf einem antiquierten 486er läuft, sind immer mehr Top-Spiele erst auf einem Pentium II in voller Pracht zu genießen. Flüssigem Spielablauf auf schnellen PCs stehen leider zu oft die happigen Preise neuer Prozessoren im Weg: Über 1.500 Mark muß man für einen Intel Pentium II mit 400 MHz löhnen. Ungläubig wandert da der Blick des potentiellen Käufers zu den Hardware-Prospekten in der Samstagszeitung. Dort gibt's fürs gleiche Geld schon einen kompletten Pentium-II-PC, wenn auch meist nur mit 233 oder 266 MHz.

Schwerpunkt

Intel gegen den Rest

Der Markt aktuell erhältlicher Prozessoren präsentiert sich in zwei Lager gespalten: Auf der einen Seite Intel, die vor kurzem den herkömmlichen Pentium

sanft entschlafen ließ. Inzwischen gibt es vom Prozessor-Riesen nur noch CPUs auf Slot-1-Basis zu kaufen. Grund für den Rückzug aus dem Sockel-7-Sektor ist das emsige Treiben auf der anderen Seite in Form von AMD, Cyrix und IDT. Die schmälerten Intels Gewinne seit einem Jahr mit Spottpreisen und dennoch teilweise besseren Leistungen. Zum Ausgleich weigerte sich Intel standhaft, Lizenzen der Slot-1-Technologie an die Rivalen zu vergeben.

Doch diese schlafen nicht. Höhere Busraten und andere leistungssteigernde Schmankerl (wie etwa den AGP-Bus) gibt es jetzt auch für die Sockel-7-Konkurrenz. Außerdem analysieren die Mitbewerber Intels Schwächen und bauen konsequent dagegen an. Jüngstes Beispiel ist AMDs K6-2. Er bietet mit 3Dnow einen speziellen 3D-Grafik-Teil, der gerade Spielen auf die Sprünge helfen soll. Außerdem arbeiten die Konkurrenten an den Fließkomma-Einheiten ihrer Prozessoren, traditionell die Schwachpunkte der Intel-Gegner.

Intel versucht dagegenzuhalten und wirft zu moderaten Preisen einen verkrüppelten Pentium II auf den Markt: den Celeron. Mit Grauen denken da altgediente Computerfreaks an die unseligen SX-Prozessoren zurück, 386er und 486er mit nicht funktionierender Fließkomma-Einheit. Immerhin verhalfen sie damals den PCs zum Durchbruch als Heimcomputer. Die Celerons haben eine ähnliche Aufgabe, wobei sie sich vom normalen Pentium II nicht durch die fehlende FPU, sondern durch den Verzicht auf Second-Level-Cache unterscheiden.

Auf den Test von Cyrix-CPUs mußten wir verzichten: Cyrix selbst konnte auf Anfrage keinen Prozessor zur Verfügung stellen. Ein Versuch, Cyrix-CPUs in Münchens Computermeile Schillerstraße zu erwerben, schlug ebenfalls fehl – zumindest für die Händler ist die CPU kein Thema, also haben sie auch keine auf Lager.

Das bringt die Zukunft

Megahertz und kein Ende, heißt die Devise. In den Labors der Chip-Hersteller laufen schon die ersten Chips mit Taktfrequenzen jenseits der 700 MHz. Als nächstes kommt wohl von Intel der 450 MHz Dechutes (so heißen die Pentium-II-Varianten mit 100 MHz Bustakt). Die Varianten mit 350 und 400 MHz sind schon in unserem Test enthalten. Neben der MHz-Protzerei setzt Intel für die nächste Pentium-II-Generation namens Katmai (ab Ende des Jahres) auf die MMX-2-Technologie. Das sind 70 neue, hauptsächlich für 3D-Grafik ausgelegte Befehle, ähnlich wie 3Dnow. Allerdings ist die Katmai-Technik nicht dazu kompatibel – also beginnt wohl zwischen AMD/Cyrix (3Dnow) und Intel (MMX-2) ein erbittertes Gerangel um die Gunst der Software-Produzenten.

Im Herbst soll es für die immer beliebteren Billig-PCs einen Celeron mit Level-2-Cache geben. Der Cache wird mit 128 KByte sehr klein ausfallen und der Preis dadurch niedriger. Und AMD, Cyrix und Konsorten? Neben höheren Taktraten werden sie den Schwerpunkt auf noch mehr Befehle für Multimedia- sowie 3D-Unterstützung legen. Ein Hauptproblem aber bleibt: Die fehlende Unterstützung des Sockel 7 seitens Intel führt dazu, daß AMD und Cyrix die Motherboard- und Chipsatz-Hersteller wegbrechen. Für diese lohnt es sich nicht, nur wegen des geringen Marktanteils von AMD und Cyrix ihre Sockel-7-Produkte fortzuführen. Cyrix hat das erkannt und entwickelt bereits eine Slot-1-CPU als Pentium-II-Konkurrent. Die fehlende Intel-Lizenz besorgte sich Cyrix über Umwege: Vor einiger Zeit wurde der Betrieb von National Semiconductor aufgekauft. Diese zogen prompt einen uralten, aber noch gültigen Vertrag mit Intel aus der Tasche, der die Verwendung von Technologien des Vertragspartners erlaubt.

So haben wir getestet

Insgesamt elf Benchmarks kamen während unserer Tests zum Einsatz. Damit der Zufall keine Chance hatte, wurde jeder Meßvorgang fünfmal durchgeführt und dann der Mittelwert gebildet – macht summa summarum 660 Messungen. Die Ergebnisse finden Sie auf Seite 182. Als Vergleichsmaßstab ließen wir einen Pentium 166 MMX mitlaufen; er ist nach wie vor einer der meistverbreiteten Prozessoren. Mit Winbench98 und PC-Config 8.0 testeten wir die reine Prozessor-, sprich Integerleistung, die hauptsächlich für gebräuchliche Büroanwendungen und viele Nicht-3D-Spiele wichtig ist. 3D-Berechnungen gehen dagegen meist auf das Konto der FPU. Dafür kamen **Turok**, **Incoming**, **Forsaken**, **(GL) Quake** und **Quake 2** zum Einsatz, teilweise in speziellen Versionen. Sie alle ermitteln die beim jeweiligen Spiel geschaffte Anzahl von Bildern pro Sekunde. Je mehr es sind, desto runder läuft das Programm. Wichtig: Die Spiele stellen unterschiedliche Anforderungen an den Prozessor und sein Umfeld. Zur Orientierung nahmen wir den Mittelwert aller Spiele-Benchmarks hoch 2 und teilten ihn durch den Kaufpreis. Heraus kommt der Preis-Leistungs-Quotient, der besser ist, umso höher er ausfällt. Aufgrund der ständigen Preisrutsche im Prozessormarkt ist dieser Wert zwar nicht von Dauer, aber dennoch ein guter Anhaltswert, da die Hersteller ihre Preise zumeist im gleichen Verhältnis senken.



Ultima 9 – Ascension: Origins im Dezember erscheinendes Rollenspiel-Epos stellt trotz 3D-Karte extreme Anforderungen an den Prozessor.

Systembedingt konnten die CPUs nicht in ein und demselben Rechner getestet werden. Sie benötigen teilweise spezielle Motherboards mit unterschiedlichen Features. Deshalb kamen drei unterschiedliche Hauptplatinen zum Einsatz, wobei die Peripherie jeweils die gleiche blieb. Als 3D-Beschleuniger diente eine Diamond Monster 3D 2. MG

AMD K6-2 300 MHz

Der K6-2 soll nach dem Willen von AMD den Pentium-II-Prozessoren nicht nur Paroli bieten, sondern sie im Bereich der 3D-Spiele sogar überbieten. Mit dem ausgereizten Sockel-7-Konzept ist da allerdings nicht viel zu machen. Und Slot 1 bleibt der Intel-Konkurrenz bekanntlich bislang noch verwehrt. Was also tun? Ein dem Slot 1 ebenbürtiger Super-Sockel-7 muß her. Und genauso heißt denn auch der neue Prozessor-Steckplatz. Der K6-2 ist die erste dafür vorgesehene CPU. Eine positive Überraschung ist schon mal der Preis: Mit zirka 340 Mark kommt der K6-2 gerade mal 40 Mark teurer als der 3Dnow-lose Bruder, ein Pentium II mit 300 MHz kostet fast doppelt so viel.

Auf dem Papier liest sich das Konzept des Super-Sockel-7 gut: Jetzt gibt es auch für Nicht-Intel-CPUs 100-MHz-Bustakt bei der Ansteuerung von RAM und Level-2-Cache, mitsamt AGP-Unterstützung. Außerdem sind mit dem neuen Sockel auch CPUs mit internem L2-Cache (wie beim PII) möglich. Mit letzterem kann der K6-2 freilich noch nicht aufwarten. Erst spätere Versionen sollen mit dem Zusatzspeicher ausgerüstet werden. Zur Not läuft der K6-2 auch in 66-MHz-Boards, kann dann seinen Geschwindigkeitsvorteil aber nicht ausspielen. Eine passende Hauptplatine sollte beim knapp kalkulierten Preis des K6-2 allerdings noch im Budget drin sein; zumal diese mit rund 200 Mark etwas günstiger ausfällt als ein entsprechendes PII-Board.

K6-2-Unterstützung

Folgende Spiele, Treiber und APIs unterstützen die 3Dnow-Technologie bereits oder haben Support angekündigt:

Spiel	Hersteller	Erscheint
Golgotha	CrackdotCom	Januar '99
Unreal	Epic Megagames	Bereits erhältlich
Ares Rising	Imagine Studios	Schon erhältlich
Baseball 3D	Microsoft	Schon erhältlich
Incoming	Rage	Schon erhältlich
Team Apache	Mindscape	Schon erhältlich
Xenocracy	Ubi Soft	Schon erhältlich
Missing in Action	GTI	Schon erhältlich
Plane Crazy	Europress	Patch in Arbeit
Sub Culture	Criterion	Patch in Arbeit
Speedboat Attack	Criterion	Patch in Arbeit
3D-Treiber	**Hersteller**	**Erscheint**
Voodoo 2	3Dfx Interactive	Winter '98
G100/200	Matrox	Herbst '98
Riva 128/ZX/TNT	nVidia	Herbst '98
Savage 3D	S3	August '98
API	**Hersteller**	**Erscheint**
DirectX 6.0	Microsoft	August '98
OpelGL 1.2	Silicon Graphics	August '98

3D-Partner

So richtig interessant, besonders für Spielefreaks, wird der K6-2 dank seines 3Dnow-Befehlssatzes. Die 21 neuen Befehle sind hauptsächlich für Spiele gedacht, wobei das Entwicklungsziel keineswegs war, moderne 3D-Karten überflüssig zu machen. Ganz im Gegenteil, 3Dnow ist speziell auf diese abgestimmt: Das Dreiecks-Setup und Rendering überläßt AMD weiterhin den 3D-Beschleunigern. Die sind inzwischen so leistungsstark, daß sie von vielen CPUs die Daten vom Geometriesetup nicht schnell genug angeliefert bekommen und deshalb warten müssen. Mit den 3Dnow-Befehlen soll nun das Aufbereiten dieser Daten deutlich schneller vonstatten gehen.

Daß 3Dnow gute Chancen hat, sich durchzusetzen, liegt an der breiten Unterstützung: Die ist zum Beispiel in Microsofts kommendem DirectX 6 integriert. Sofern ein 3D-Spiel auf dieser Schnittstelle basiert, wird es automatisch um bis zu 20 Prozent beschleunigt. Aber auch in Glide, OpenGL und etlichen Kartentreibern diverser Hersteller wird 3Dnow-Support demnächst zu finden sein. Den ganz großen Geschwindigkeitsschub bringt jedoch nur die direkte Anpassung des jeweiligen Spiels. Die Liste ist hier allerdings noch recht klein, aber fein: Mit **Unreal**, **Incoming**, **Xenocracy**, **Plane Crazy** oder **Team Apache** unterstützen schon einige gute Programme 3Dnow, etliche mehr sollen folgen. Von AMD selbst kommt eine Version von **Quake 2** mit angepaßten Voodoo 2/OpenGL-Treibern, die bei Benchmarks verblüffende Zuwächse von bis zu 75 Prozent brachte. Weniger auffällig war der Performance-Zuwachs bei **Incoming**, das immerhin mit den 3Dnow-Referenztreibern von nVidia auf Riva-Karten einen Sprung nach vorne machte. Nützt ein Spiel, wie **Turok**, keine 3Dnow-Funktionen, so ist der Unterschied zum normalen K6 minimal, aber aufgrund der leicht verbesserten Prozessorarchitektur immerhin vorhanden.

K6-2/300

Typ: Prozessor
Hersteller: AMD
Preis: ca. 340 Mark
Hotline: (089) 45 05 31 99
Homepage: http://www.amd.com/germany

Pro	Kontra
• sehr preiswert • schnell bei Office-Anwendungen	• schwache FPU • ohne 3Dnow nur mäßige Spiele-Performance

Fazit: Bei den bislang noch seltenen 3Dnow-Spielen reicht der K6-2 an einen schnellen Pentium II heran – und das zum unschlagbaren Preis.

GameStar Preis-Leistungs-Index: **7,83**

Intel Pentium II mit 233 bis 333 MHz

Mit den Pentium-II-Prozessoren läutete Intel Mitte 1997 im eigenen Haus das Ende der Sockel-7-Ära ein. Ab sofort steckte der Prozessor mitsamt einem 512 KByte großen Level-2-Cache in einem separaten Gehäuse, der sogenannten SEC (Single-Edge-Contact)-Kassette. Passend dazu kam eine völlig neue Mainboard-Generation mit einem neuen Steckplatz, dem Slot 1, auf den Markt. Gleichzeitig wechselte Intel mit dem Pentium II zur sogenannten 0,25-Mikron-Technologie. Im Vergleich zu den 0,35 Mikron der herkömmlichen Pentiums bedeutet dies, daß jetzt eine geringere externe und interne Versorgungsspannung notwendig ist. Dadurch können höhere Taktraten gefahren werden, ohne daß der Chip zu heiß wird. Nichtsdestotrotz gehört ein leistungsstarker, am besten aktiv betriebener Kühler zur Pflichtausstattung eines jeden PII-bestückten Systems.

Für jeden etwas

Die neue Bauweise des Pentium II macht ihn untauglich für Aufrüstversuche älterer PCs. Deshalb wird er vorrangig gleich mit einem neuen Rechner verkauft. Trotz Einführung des neuen Celeron-Chips ist auch der Pentium II (zumindest die 233- und 266-MHz-Versionen) bereits in vielen Komplettsystemen der unteren Preisklassen zu finden. Hier wird auch klar, daß sich Intel mit seinen diversen Chips inzwischen selbst im Weg steht. Zwar ist ein PII/266 insgesamt schneller als ein vergleichbarer Celeron, aber auch übertriebene 200 Mark teurer. Da kommt bei Kaufwilligen schnell Verwirrung auf. Aufpassen müssen Sie auch bei einem Komplett-PC, der trotz teuerem Prozessor ab 333 MHz verdächtig günstig ist. Hier versuchen die Hersteller oft an der Peripherie zu sparen, wobei eine langsame Festplatte, alte Grafikkarten oder untauglicher Speicher selbst einen PII/400 gehörig ausbremsen können. Die normalen PII-CPUs verhalten sich bei der Leistung untereinander erfreulich linear. Das heißt, der Abstand zur nächsten Taktrate bleibt vom 233er bis hin zum 333er praktisch konstant. Das Preisgefälle ist es dagegen beileibe nicht. Kostet ein 266er etwa 100 Mark mehr als sein kleiner Bruder, so sind für die 300- und 333-MHz-Varianten jeweils 200 Mark Aufpreis zu berappen. Hier beginnt es teuer zu werden: Zwar begnügen sie sich wegen ihres 66-MHz-Bustaktes noch mit den günstigeren LX-Boards und mit 66 MHz getaktetem RAM. Doch das Preis-Leistungs-Verhältnis fällt bei den Schnelläufern deutlich schlechter aus als bei den kleineren PIIs.

Pentium II/233

Typ: Prozessor
Hersteller: Intel
Preis: ca. 350 Mark
Hotline: (089) 99 14 30
Homepage: http://www.intel.de

Pro	Kontra
• noch preiswert • gute FPU • ideal für Einsteiger-systeme	• mäßige Performance

Fazit: Der PII/233 ist eine ordentliche CPU, hat aber viel Konkurrenz: Fürs gleiche Geld bietet der AMD-K6-2 mehr Technik, der Celeron/266 ist günstiger.

GameStar Preis-Leistungs-Index: 8,77

Pentium II/300

Typ: Prozessor
Hersteller: Intel
Preis: ca. 670 Mark
Hotline: (089) 99 14 30
Homepage: http://www.intel.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • ausgewogene Leistungen	• zu hoher Preis

Fazit: Ein schneller Prozessor, der jetzt und in naher Zukunft vor keiner Aufgabe schlapp macht. Der Preisunterschied zum 266er ist aber zu groß.

GameStar Preis-Leistungs-Index: 6,38

Pentium II/266

Typ: Prozessor
Hersteller: Intel
Preis: ca. 450 Mark
Hotline: (089) 99 14 30
Homepage: http://www.intel.de

Pro	Kontra
• ausgewogene Leistungen • für aktuelle Spiele völlig ausreichend	• Preis etwas zu hoch

Fazit: Eine echte Allround-CPU, die für praktisch alle aktuellen Spiele völlig ausreicht, mit 450 Mark aber nicht gerade ein Schnäppchen ist.

GameStar Preis-Leistungs-Index: 8,25

Pentium II/333

Typ: Prozessor
Hersteller: Intel
Preis: ca. 890 Mark
Hotline: (089) 99 14 30
Homepage: http://www.intel.de

Pro	Kontra
• fast so schnell wie PII/350 • ausgewogene Leistungen	• sehr teuer

Fazit: Ein PII-333 bietet zur Zeit in jeder Situation mehr als ausreichend Leistung. Diese Power will aber auch dementsprechend teuer bezahlt sein.

GameStar Preis-Leistungs-Index: 5,46

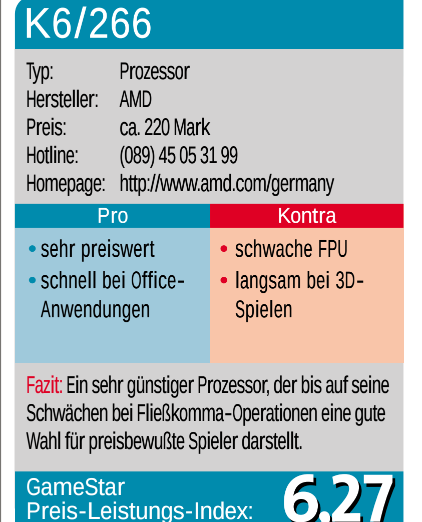
AMD K6 266 und 300 MHz

Der AMD K6 ist keine komplette Eigenentwicklung, sondern basiert auf dem Modell 686 der Firma NexGen, die kurzerhand gekauft wurde. Auf dem Papier gehört der K6 zu den absoluten Top-Prozessoren. Er ist der erste in 0,25-Mikron-Technologie hergestellte Chip von AMD. Damit ist er auf dem gleichen Stand der Technik wie die modernsten Intel-Prozessoren. In Mikron, das ist ein Millionstel Meter, werden die Abstände zwischen den Strukturen auf Prozessoren gemessen. Zum Vergleich: Die erste Pentium-Generation wurde noch mit 35 Mikron gefertigt, ebenfalls die K6-Varianten bis 233 MHz. Je kleiner die Strukturen, desto kürzer die Wege und desto niedriger die benötigte Spannung – der K6 arbeitet mit 2,2 Volt. Nur mit dieser niedrigen Spannung sind hohe Taktraten möglich, die Hitzeentwicklung wäre sonst zu groß. Entsprechend gibt es den AMD K6 in einer 266- und neuerdings auch einer 300-MHz-Version. Damit gehören die neuen K6 zu den absolut schnellsten Sockel-7-Prozessoren. Aber Achtung, nur neuere Boards vertragen diese CPUs; ihr Bios sollte den K6 explizit erkennen. Neben der Unterstützung der entsprechenden Taktraten müssen sie auch 2,2 Volt Spannung bereitstellen können. Ansonsten ist die CPU schnell geröstet.

Bürohengst

Wie schnell ein Prozessor wirklich ist, bestimmt nicht allein die Taktfrequenz, sondern auch der Aufbau des Prozessorkerns. In dieser Hinsicht zeigt der K6 ein zur Intel-Konkurrenz ausgeglichenes Bild. Manches kann der AMD besser (besonders bei Office-Anwendungen ist er sehr flott), manches der Pentium II/Celeron. Der größte Kritikpunkt ist die schwache Fließkomma-Einheit (FPU), die nicht mit den Intel-CPUs mithalten kann. Immerhin ist sie der Sockel-7-Konkurrenz von Cyrix und IDT überlegen. Mächtig stolz war AMD auf die Lizenzierung der MMX-Technologie von Intel. Für die Praxis, sowohl im professionellen als auch im Spielebereich, erwies sich dieser Multimedia-Befehlssatz als unerheblich; Software gibt es so gut wie keine dafür.

Bei unseren Benchmarks erwies sich der K6 als eher langsamer Vertreter seiner Zunft. Das liegt vor allem an seiner schwachen FPU, die besonders bei 3D-Berechnungen arg in die Mangel genommen wird. So liegt er mit seinen Meßwerten zwar fast durchgehend auf den letzten Plätzen, ist aber trotzdem schnell genug, um in Kombination mit einer guten 3D-Karte auch aufwendigen Spielen gewachsen zu sein.



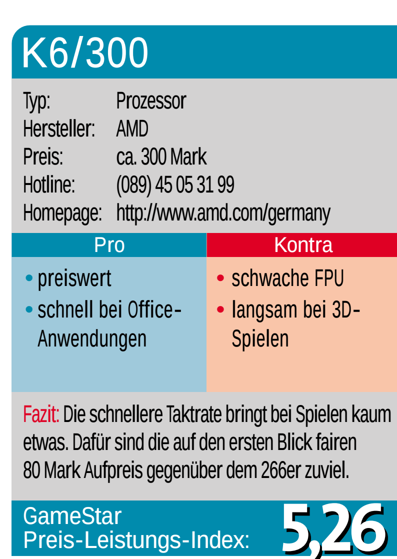
K6/266

Typ:	Prozessor
Hersteller:	AMD
Preis:	ca. 220 Mark
Hotline:	(089) 45 05 31 99
Homepage:	http://www.amd.com/germany

Pro	Kontra
• sehr preiswert • schnell bei Office-Anwendungen	• schwache FPU • langsam bei 3D-Spielen

Fazit: Ein sehr günstiger Prozessor, der bis auf seine Schwächen bei Fließkomma-Operationen eine gute Wahl für preisbewußte Spieler darstellt.

GameStar Preis-Leistungs-Index: 6,27



K6/300

Typ:	Prozessor
Hersteller:	AMD
Preis:	ca. 300 Mark
Hotline:	(089) 45 05 31 99
Homepage:	http://www.amd.com/germany

Pro	Kontra
• preiswert • schnell bei Office-Anwendungen	• schwache FPU • langsam bei 3D-Spielen

Fazit: Die schnellere Taktrate bringt bei Spielen kaum etwas. Dafür sind die auf den ersten Blick fairen 80 Mark Aufpreis gegenüber dem 266er zuviel.

GameStar Preis-Leistungs-Index: 5,26

Intel Celeron 266 und

Mit allen Mitteln versucht Intel sich die Konkurrenz vom Leib zu halten: Weg vom Sockel 7 und hin zum Slot 1, Level-2-Cache im Chipgehäuse und natürlich Taktraten jenseits von Gut und Böse. Trotzdem knabbert die Konkurrenz von AMD und Cyrix beharrlich am Intel-Kuchen, weniger durch Leistung denn mit günstigen Preisen. Deshalb ging Intel einen Schritt zurück und präsentierte mit der Celeron-Familie einen Prozessortyp, der deutlich unterhalb einer bereits bestehenden Produktlinie angesiedelt ist. Oberste Maxime war ein möglichst niedriger Kaufpreis, um auch preisbewußte PC-User ins Slot-1-Lager hinüber zu ziehen.

Dazu nahm Intel einen herkömmlichen Pentium-II-Prozessor, strich den Level-2-Cache, und fertig war die Low-cost-Wunderwaffe Celeron. Parallel dazu wurde der LX-Chipsatz des regulären Pentium II von jenen Funktionen befreit, die der Celeron eh nicht beherrscht. Heraus kam der EX-Chipsatz, durch den der Celeron-Eigner beim Mainboard-Kauf nochmals zirka 20 Mark einsparen kann.

Viel Leistung fürs Geld

Bleibt die Frage, wie sich der fehlende Level-2-Cache auf die Performance auswirkt. Ein Blick auf die variierenden Meßwerte hilft hier auch nicht weiter. Das liegt an der Funktionsweise eines Level-2-Cache: Jeder Prozessor ist mit



Celeron/266

Typ:	Prozessor
Hersteller:	Intel
Preis:	ca. 230 Mark
Hotline:	(089) 99 14 30
Homepage:	http://www.intel.de

Pro	Kontra
• exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis	• fehlender L2-Cache • schwache Performance bei Büroanwendungen

Fazit: Für preisbewußte Spieler eine hervorragende Wahl. Er ist bei Spielen schneller als jede Sockel-7-CPU und hinkt dem Pentium II nicht weit hinterher.

GameStar Preis-Leistungs-Index: 11,37

300 MHz

einem superschnellen Level-1-Cache (meist 32 oder 64 KByte groß) auf dem Chip selbst ausgestattet. In ihm sucht die CPU zuerst nach neuen Befehlen oder Daten. Erst wenn sie dort nicht fündig wird, greift sie auf den L2-Cache zu und zuletzt auf den im Vergleich recht langsamen Hauptspeicher. Es hängt vom jeweiligen Programm ab, wie oft es den Prozessor veranlaßt, auf den sekundären Cache zuzugreifen. Wie der CPU-Mark des Winbench98 zeigt, ist dies vor allem bei Standard-Büroanwendungen häufig der Fall. Hier fällt der Celeron meilenweit gegenüber einem gleich getakteten Pentium II oder auch AMD K6 zurück. Für passionierte Spieler ist der Celeron mit seiner exzellenten FPU dagegen eine überaus erfreuliche Erscheinung. Für deutlich weniger Geld kann er hier mit dem Intel-Bruder ganz gut mithalten und verweist den kaum billigeren K6 ganz klar in die Schranken. Wobei der Preisunterschied zwischen 266 und 300 MHz mit 120 Mark zu groß ist, und die Empfehlung deshalb klar an den Celeron/266 geht.



Celeron/300	
Typ:	Prozessor
Hersteller:	Intel
Preis:	ca. 350 Mark
Hotline:	(089) 99 14 30
Homepage:	http://www.intel.de

Pro	Kontra
• sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis	• Aufpreis zu hoch • fehlender L2-Cache • schwache Anwendungsperformance

Fazit: Die 300-MHz-Variante ist weniger empfehlenswert: Die Leistungssteigerung rechtfertigt nicht den satten Mehrpreis gegenüber dem Celeron/266.

GameStar Preis-Leistungs-Index: **8,81**

Intel Pentium II 350 und 400 MHz

Die noch relativ neuen 350- und 400-MHz-Prozessoren von Intel sind zur Zeit die leistungsfähigsten x86-CPUs, die man für Geld kriegen kann. Allerdings braucht man eine Menge davon. Knapp 1.200 beziehungsweise 1.600 Mark muß man für eines der schwarzen Hightech-Kästchen auf den Ladentisch blättern. Dafür beließ es Intel nicht bei einer simplen Erhöhung des Prozessortakts, sondern setzte auch den Bustakt, mit dem Prozessor und Hauptspeicher die Daten austauschen, auf 100 MHz. Damit sollen die neuen CPUs, nach Intels Angaben, endgültig zu den schnellsten Pferden im Prozessorstall werden. Zunächst ist jedoch ein Goldesel notwendig, damit der 100-MHz-Bus auch genutzt werden kann: Die 350/400-MHz-Chips brauchen spezielle Mainboards mit dem neu entwickelten BX-Chipsatz, die je nach Hersteller 30 bis 100 Mark mehr kosten als vergleichbare LX-Platinen. Dazu noch spezielles, PC-100 genanntes SDRAM, das den hohen Bustakt mitmacht. Dadurch fallen nochmals etwa 50 Mark Mehrkosten pro 64 MByte an.

Spielerakete

Wie zu erwarten, waren die beiden Top-Prozessoren die mit Abstand schnellsten des gesamten Testfeldes. Allerdings war doch auffällig, wie wenig sich der 350er trotz 100-MHz-Bustakt vom 333er mit 66 MHz absetzen konnte. Versuchsweise takteten wir ihn deshalb auf 300 MHz herunter – und wurden in unseren Befürchtungen bestätigt: Zwischen einem 300/66 und 300/100 waren insgesamt nur äußerst geringe Performance-Unterschiede festzustellen. Die beliefen sich bei Office-Anwendungen immerhin noch auf 3 bis 5 Prozent, tendierten bei Spielen aber gegen null – ein deutliches Zeichen, daß bei FPU-intensiven Programmen der RAM-Takt praktisch ohne Bedeutung ist. Beim Celeron, der ja auf den L2-Cache verzichten muß, sieht die Sache anders aus; hier steigert sich die Performance mit 100-MHz-Bus um bis zu 15 Prozent.

Wenn Geld für Sie keine Rolle spielt, sind die Intel-Flaggschiffe trotz AMDs 3Dnow sicherlich erste Wahl. Allerdings sind sie noch lange keine »Muß«-CPUs. Nur wer brandneue 3D-Spiele flüssig in extrem hohen Auflösungen spielen will, sollte zu einer Verbindung aus PII mit 400 MHz und leistungsfähigem 3D-Beschleuniger greifen. MG

Pentium II/350	
Typ:	Prozessor
Hersteller:	Intel
Preis:	ca. 1.150 Mark
Hotline:	(089) 99 14 30
Homepage:	http://www.intel.de

Pro	Kontra
• sehr schnell unter allen Bedingungen	• sehr teuer • benötigt spezielles Mainboard und Speicher

Fazit: Eine unausgewogene CPU: Wer das Beste haben will, sollte zum 400er greifen, der PII-333 ist bei fast gleicher Leistung deutlich wirtschaftlicher.

GameStar Preis-Leistungs-Index: **4,54**

Pentium II/400	
Typ:	Prozessor
Hersteller:	Intel
Preis:	ca. 1.550 Mark
Hotline:	(089) 99 14 30
Homepage:	http://www.intel.de

Pro	Kontra
• momentan schnellster Prozessor für Spiele	• extrem teuer • benötigt spezielles Mainboard und Speicher

Fazit: Der PII-400 ist ein Prozessor ohne Kompromisse: Hohe Rechenleistung für einen noch höheren Preis, damit Schlußlicht in unserer Index-Tabelle.

GameStar Preis-Leistungs-Index: **4,07**

Überraschungssieger Celeron

Das Testfazit

Das Ergebnis fällt erfreulich aus: Fast alle Prozessoren bieten hohe Leistung zum akzeptablen Preis. Nur Intel langt bei den schnellen PII richtig zu.

Daß der Pentium II mit 400 MHz an oberster Stelle steht, wenn es um die reine Leistung geht, war schon vor dem Test abzusehen. Da sind die Top-Prozessoren von Intel momentan weiterhin ohne echten Gegner. Noch konkurrenzloser sind sie jedoch im Preis: Eine 400-MHz-CPU kostet mehr als doppelt soviel wie der PII/300 – und das ist sie bei einer Leistungssteigerung von etwa 30 Prozent nicht wert. Spannender war da schon die Frage, wie es im dichter besiedelten unteren Preissegment ausgehen würde. So gibt es von AMD und Intel immerhin vier verschieden konzipierte CPUs mit 300 MHz, zwischen denen sich der Käufer entscheiden kann. Die beruhigende Erkenntnis: Alle vier liegen auf hohem Niveau und haben zudem ihre ganz eigenen Stärken und bevorzugten Einsatzgebiete.

Viele Bilder für die Mark

AMDs klassischer K6 ist besonders für preisbewußte Käufer die erste Wahl, zumal er dank Sockel-7-Architektur mit sehr günstigen Mainboards und EDO-RAM vorlieb nimmt. Am anderen Ende der Preis-Fahnenstange sitzt der Pentium II, der mit überzeugenden Allround-Qualitäten aufwartet und dank seiner exzellenten FPU auch vor Hardwarefressern wie **Unreal** nicht schlappmacht. Teilweise noch schneller ist der K6-2 mit seinem vielversprechenden 3Dnow-Konzept. Sofern die 21 speziellen 3D-Befehle des Prozessors anständig unterstützt werden, übertrifft er sogar einen gleichgetakteten Pentium II – und das vergleichsweise zu einem Spottpreis. Ein paar Fragen bleiben allerdings offen: Es ist noch nicht abzusehen, wie groß die Palette speziell für den K6-2 angepaßter Software sein wird. Und selbst bei solcher ist eine Leistungsexplosion nicht zwingend, wie etwa **Incoming** zeigt. Dort war vom eingebauten K6-2-Support nicht viel zu spüren. Für sparsame 3D-Fans mit ein wenig Risikofreude ist der K6-2 aber eine Empfehlung wert. Zur eigentlichen Überraschung des Tests schwang sich der Celeron empor. Trotz des weggekürzten L2-Caches war der Rückstand gegenüber einem normalen Pentium II gering – zumindest bei FPU-intensiven 3D-Spielen. Bei Integer-Operationen fällt er zwar gegen Pentium II und AMD K6 deutlich ab, für Word, Photoshop und die meisten anderen Büroanwendungen reicht es aber allemal. Die Belohnung: Dank der für Intel ungewöhnlich dezenten Preisgestaltung errangen die Celerons einen Doppelsieg beim GameStar-Prozessor-Index. Mehr CPU für weniger Geld bekommen Sie sonst nirgendwo.

Eine Frage der Vernunft

Insgesamt hat unser Test gezeigt, daß Sie sich beim Prozessorkauf genau überlegen sollten, ob es nicht auch eine Nummer kleiner geht. Wer zum Beispiel zu einem PII/333 statt zum 400er greift, hat keine relevanten Geschwindigkeitseinbußen zu befürchten – und bekommt für die eingesparten 650 Mark ein Voodoo-2-Board und 64 MByte RAM quasi umsonst dazu. MG

Der GameStar-Prozessor-Index

Prozessoren sind nur schwer mit unseren üblichen Testkriterien unter einen Hut zu bringen. Während man bei 3D-Karten getrost die schnellste empfehlen kann, wird das vorhandene Budget beim Prozessorkauf mit einer Preisspanne von über 1.300 Mark schnell zum bestimmenden Faktor. Deshalb haben wir uns entschlossen, für jeden Prozessor ein spezielles Preis-Leistungs-Verhältnis zu errechnen, den GameStar-Prozessor-Index. Dazu benutzten wir folgende Formel:

$$\frac{(\text{Summe der 7 Spiele-Benchmarks} : 7)^2}{\text{Kaufpreis}}$$

Das heißt nichts anderes, als daß wir den Durchschnitt unserer sieben Spielebenchmarks errechnen und das Ergebnis mit sich selbst multiplizieren. Das Resultat wird durch den Kaufpreis geteilt – heraus kommt ein Wert, der ziemlich genau angibt, wieviel Leistung Sie für die Mark bekommen. Je höher dieser Index ist, um so besser. Wenn für Sie Geld praktisch keine Rolle spielt, ziehen Sie einfach nur die reinen Benchmark-Werte zu Rate. Sowohl die Preisjäger als auch Power-User können aber mit dem momentanen Prozessorangebot zufrieden sein: Eine Gurke ließ sich im Testfeld nicht ausmachen.

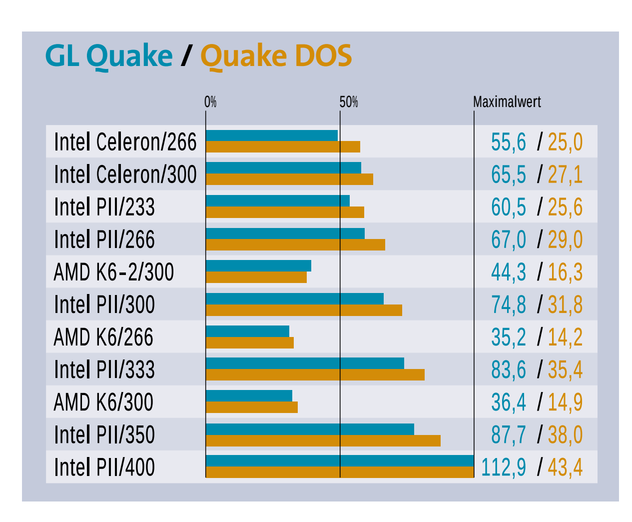
GameStar-Prozessor-Index

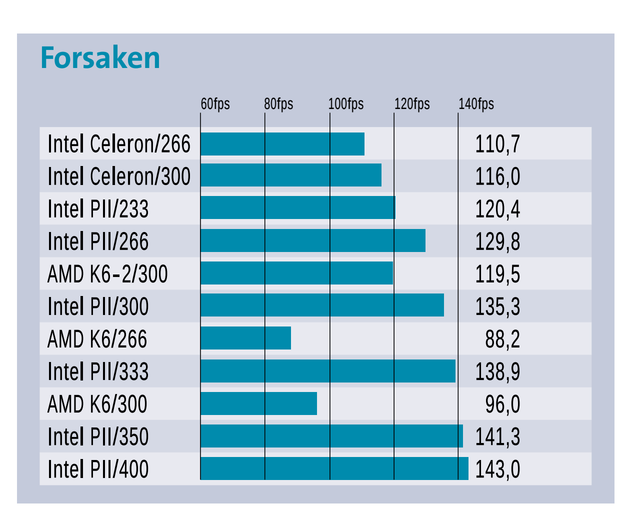
Prozessor	Index
Intel Celeron/266	11,37
Intel Celeron/300	8,81
Intel PII/233	8,77
Intel PII/266	8,25
AMD K6-2/300	7,83
Intel PII/300	6,38
AMD K6/266	6,27
Intel PII/333	5,46
AMD K6/300	5,26
Intel PII/350	4,54
Intel PII/400	4,07

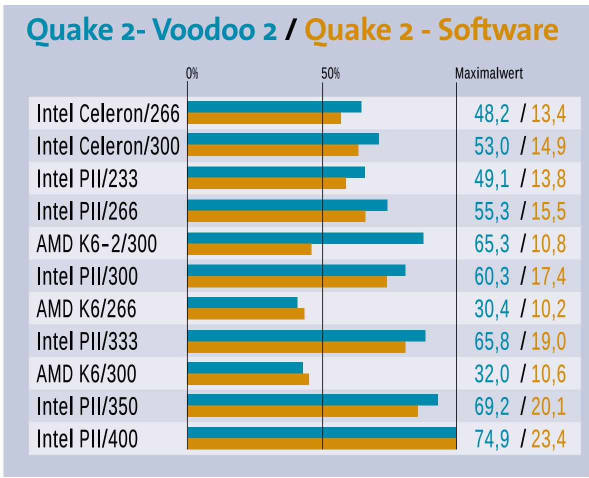
Alle Meßresultate im Überblick

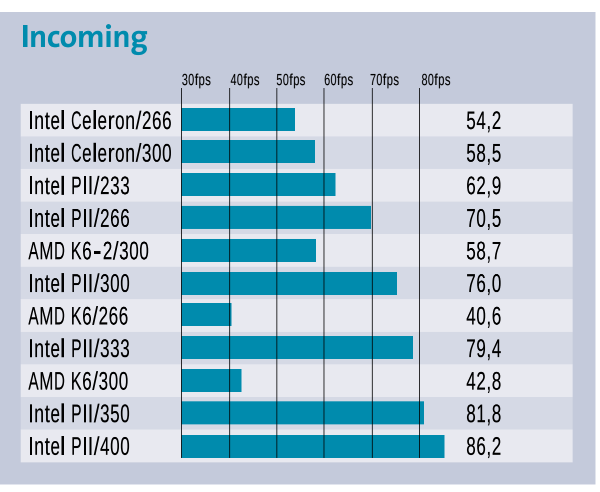
Benchmark-Ergebnisse

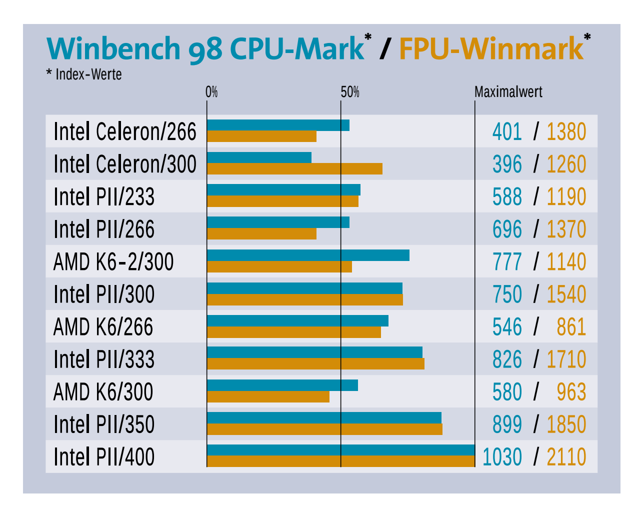
Alle Werte wurden bei einer Auflösung von 640 mal 480 Punkten ermittelt, bis auf den Winbench 98 sind sie in fps (Bilder/Sekunde) angegeben.

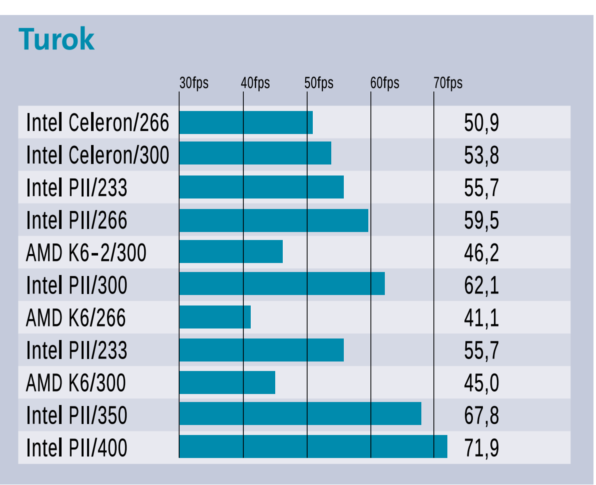




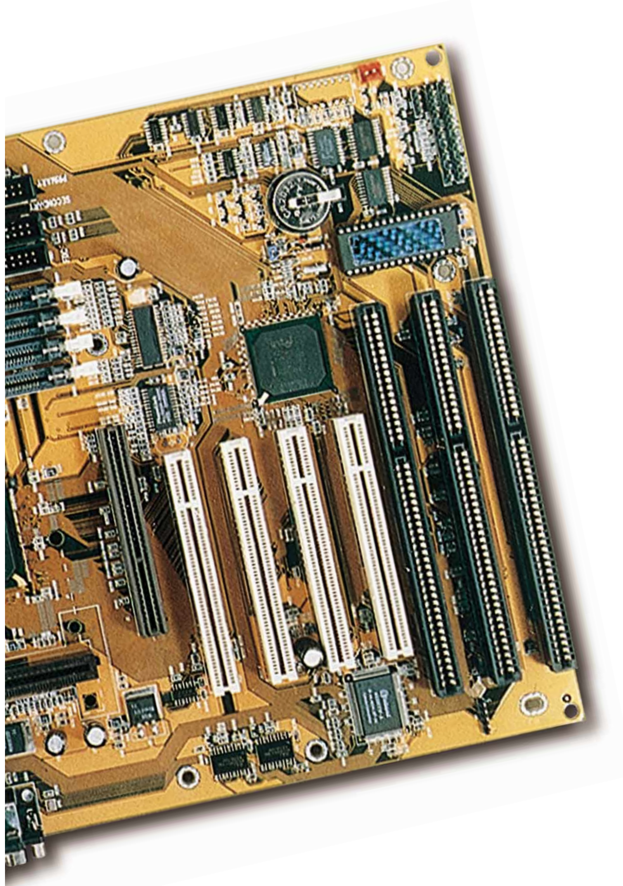








Achtung: Unterschiedliche Skalierung der Balken.



Bretter, die die Welt bedeuten

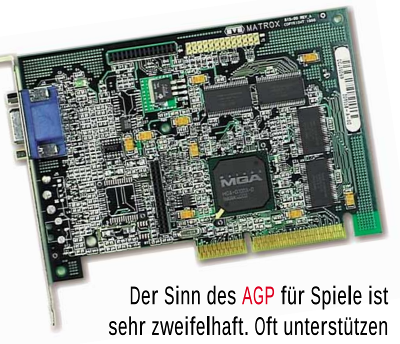
Rund ums Mainboard

Die Zeiten sind vorbei, in denen alleine die Prozessor-Taktrate die Geschwindigkeit eines PCs bestimmte. Damit die Hochleistungs-CPU zur vollen Form aufläuft, ist eine passende Hauptplatine unverzichtbar.

Ein heißer Kampf tobt im Prozessormarkt . Um sich von der Konkurrenz abzugrenzen, stampfen die Hersteller einen neuen Standard nach dem anderen aus dem Boden. Nicht immer zum Vorteil des Kunden: Wer seinen lahmen PC mit einem schnellen Pentium II aufmotzen will, guckt in die Röhre – die neue CPU paßt nicht in die alten Fassungen. Das Streben nach Abgrenzung führt so auch zu einer Zersplitterung des Marktes. Um eines der tollen neuen Features eines Prozessors nutzen zu können, benötigen Sie außerdem ein bestimmtes Mainboard, auf dem auch noch dieser oder jener Chipsatz installiert sein muß. Gerade bei Billigangeboten heißt es Vorsicht! Im Zweifel sollten Sie lieber zweimal nachfragen, ob das Mainboard und der Chipsatz optimal auf den installierten Prozessor abgestimmt sind.

AGP: überschätzte Grafik-Pipeline

AGP ist das Kürzel für Advanced Graphics Port. Einfach gesagt, handelt es sich dabei um eine Leitung zwischen der Grafikkarte und dem Hauptspeicher. Wenn eine Grafikkarte AGP unterstützt, kann sie nicht nur ihr eigenes RAM, sondern auch den Hauptspeicher zum Ablegen und Abrufen von Texturen benutzen. Der AGP arbeitet doppelt so schnell wie der Standard-PCI-Bus, nämlich mit 66 statt 33 MHz. Damit lassen sich satte 266 MByte/s übertragen, im Pipelining-Verfahren (AGP2x) gar 528 MByte/s. Bei 100 MHz Bustakt, wie er mit den neuen Chipsätzen- und Prozessoren möglich ist, sind theoretisch sogar bis zu 800 MByte/s drin.



Der Sinn des AGP für Spiele ist sehr zweifelhaft. Oft unterstützen die gängigen 3D-Karten (im Bild die Matrox Productiva) nicht mal alle AGP-Features.

Baby-AT oder ATX?

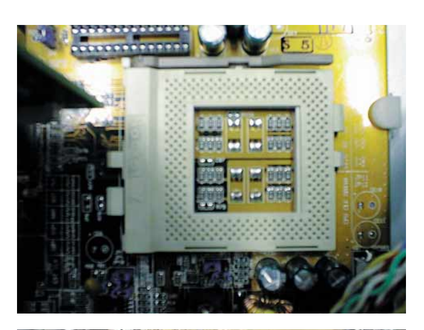
Zur Zeit sind zwei Mainboard-Formate gebräuchlich: Baby-AT-Boards findet man hauptsächlich in älteren Rechnern mit Sockel-7-Prozessoren. Seit 1995 gibt es die ATX-Bauform. Wichtigster Unterschied: Die Steckplätze sind jetzt so angeordnet, daß Erweiterungskarten nicht mehr den Prozessor verdecken. Außerdem befinden sich die Buchsen der Schnittstellen nun direkt auf der Platine. Wichtig für Aufrüstwillige: ATX-Boards passen nicht in alte AT-Gehäuse; außerdem gibt es bei ATX-Boards zweierlei Schnittstellen-Anordnungen.

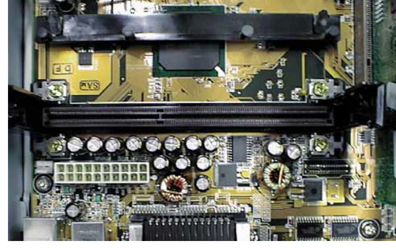
Vom Sockel gehauen

Sockel 7 heißen die Schnittstellen auf dem Mainboard für die Aufnahme von Prozessoren herkömmlicher Bauform. Also zum Beispiel Intel Pentium, Pentium MMX sowie alle Cyrix- und AMD-CPUs. Sockel 7 deshalb, weil die Reihe mit Sockel 1 für die ersten 486er Chips anfing und sich bis zur siebten Version durchzog (es gibt noch einen Sockel 8 für Pentium-Pro-Prozessoren). Der Sockel 7 ist quadratisch und hat 321 Löcher zur Aufnahme der Chip-Beinchen. Mit den Pentium-II-Prozessoren beschritt Intel neue Wege und führte den Slot-1 ein. Dieser Steckplatz nimmt das etwa Zigarilloschachtel-große Gehäuse der Pentium-II-Chips auf. Ein Wechsel zwischen Sockel 7 und Slot 1 ist allerdings nicht möglich. Das heißt: Wer einen alten Pentium 166 besitzt und das Mainboard behalten möchte, kann nur mit Intel-MMX-, Cyrix- oder AMD-CPUs aufrüsten.

Schneller Bus

Der sogenannte Bus ist eine Art Leitung, die den Hauptspeicher mit dem Prozessor und diesen mit den Steckplätzen verbindet. Ausschließlich in 486ern und den ersten Pentium-Rechnern findet man noch den VESA-Local-Bus. Endgültig der Vergangenheit gehören EISA-Bus, Microchannel sowie 8-Bit- und 16-Bit-ISA-Bus an. Letzterer wird immerhin aus Kompatibilitätsgründen nach wie vor unterstützt, damit auch ältere Steckkarten weiter funktionieren.





Für den Sockel 7 werden von Cyrix/IBM, AMD und IDT Prozessoren produziert. Intel konzentriert sich dagegen voll auf den Slot 1 (unten).

Im Grunde genommen ist PCI gar kein richtiger Bus mehr, sondern ein komplexes Steuersystem für den Datenaustausch zwischen den Komponenten eines PCs. Der Datentransfer erfolgt dabei im Gegensatz zu älteren Systemen unabhängig vom Prozessor. Das bringt erhebliche Geschwindigkeitsvorteile, da beispielsweise die CPU schon längst weiterrechnen kann, während der PCI-Bus noch Daten in den Arbeitsspeicher schreibt. Der PCI-Bus arbeitet standardmäßig mit 33 MHz und 32 Bit Datenbreite. PCI 2.0 nutzt bereits 64 Bit Datenbreite. Diese bringt aber nur etwas, wenn auch entsprechende Erweiterungskarten eingesetzt werden. Es gibt außerdem Mainboards, die den Datenaustausch zwischen Prozessor und Hauptspeicher mit 75 und sogar 83 MHz bewältigen. Letzteres ist wichtig für Freunde von Cyrix-CPUs, da letztere diesen Bustakt ausnützen. Ganz neu sind PCI 2.1 mit einem Bustakt von 66 MHz sowie der von den neuen Pentium-II-Prozessoren (Dechutes) unterstützte 100-MHz-Bus.

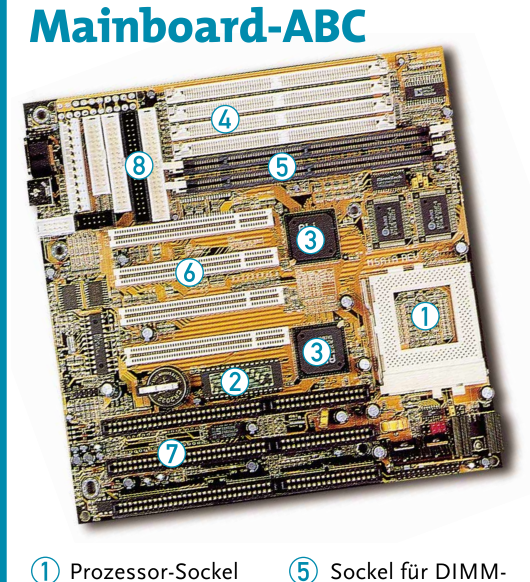
Frische Chips

Der Begriff Chipsatz beschreibt all die Bausteine auf dem Mainboard, die dessen wichtigsten Funktionen steuern. Meistens besteht ein Chipsatz aus zwei Chips. Der verwendete Satz bestimmt, ob der Prozessor und die anderen Komponenten das Mainboard optimal nutzen. Am häufigsten vertreten sind die Chipsätze von Marktführer Intel. Für mit Socket-7-Prozessoren bestückte Mainboards ist der Triton III, oder kurz TX-Chipsatz (82430TX), am weitesten verbreitet. Manchmal erwischt man noch einen der älteren Sätze Triton I (HX) oder Triton II (VX).

Slot-1-Systeme (also solche, die mit Pentium-II-Prozessoren laufen) benötigen einen LX- beziehungsweise LX440-Chipsatz. Dieser unterstützt auch den AGP-Standard für schnellere Grafik. Außerdem sind noch diverse andere Funktionen vorhanden, die Pentium-II-Prozessoren erst so richtig Dampf machen. Für die neuen Dechutes-Prozessoren (also die Pentium-II-Prozessoren mit 100 MHz Bustakt) benötigt man den BX-Chipsatz. Speziell für billige Einsteigersysteme mit Celeron-CPUs existiert seit neuestem der EX-Chipsatz, eine abgespeckte Variante des LX.

Selbstverständlich gibt es auch jede Menge anderer Hersteller, die allerdings nur Chipsätze für Sockel-7-Systeme liefern können beziehungsweise dürfen – erst vor kurzem vergab Intel erste Lizenzen zum Bau eigener PII-Chipsätze. Die bekanntesten Hersteller moderner Sockel-7-Chips sind Ali, VIA und Sis. Der Ali Aladdin 5 und der VIA Apollo MVP3 bieten sogar AGP-Unterstützung und Bustaktraten bis 100 MHz – der Begriff Super-Sockel-7-Boards ist geboren. Da Intel auch CPU-seitig in diesem Markt nicht mitmischt, sind Super-Sockel-7-Boards ausschließlich für Prozessoren von AMD (K6-2), Cyrix (der im Herbst erscheinende Mxi) und IDT (Winchip 2) interessant. MG

Mainboard-ABC



1. Prozessor-Sockel
2. BIOS
3. Chipsatz
4. Sockel für PS/2-RAM
5. Sockel für DIMM-RAM
6. PCI-Slots
7. ISA-Slots
8. IDE-Schnittstellen

3D-Spiele: Nicht ohne Beschleuniger

In einer gewissen Weise ist das Ergebnis dieses Vergleichstests ernüchternd: Selbst der sündteure PII/400 ist ohne vernünftige 3D-Karte nur die Hälfte wert. Das ist an sich nichts Neues, doch mehr denn je muß das Modell passend zum Prozessor gewählt werden. Die Zeiten, in denen man seine lahme PC-Kiste allein mit einem 3D-Beschleuniger auf Vordermann bringen konnte, sind wohl vorbei. Grund dafür ist die starke Skalierbarkeit der meisten 3D-Chips. Sie verarbeiten inzwischen riesige Mengen an Daten, die ein kleiner Pentium erst gar nicht anliefern kann und darum im Prinzip auch die teuer gekaufte Highend-3D-Karte sinnlos macht. Mit einer guten 3D-Karte setzt sich ein schneller Prozessor dann aber noch mehr nach vorne ab. So ist bei Quake ein PII/400 im Softwaremodus 1,48mal so flott wie ein PII/266, während der Faktor mit 3D-Karte (Voodoo 2) 1,69 beträgt. Andererseits genügt für Pentiums bis 200 MHz eine »alte« (und günstige!) Voodoo-1-Karte vollauf.

Thronanwärter

Die neuen 3D-Chips

3D-Frühling im Herbst: Mit 3Dfx Banshee und S3 Savage stehen zwei Grafikchips der nächsten Generation kurz vor der Serienreife.

Unter den Kombikarten nahmen lange Zeit Modelle mit dem Riva-128-Chip die Spitzenposition ein. Seit letztem Monat stehen in unserer Top-5-Tabelle die Chips von Intel (i740) und Matrox (G200) ganz oben. Sie setzen den Hebel hauptsächlich da an, wo es beim Riva 128 ziemlich hapert: bei der 3D-Bildqualität. Beide ziehen hier mit



Die Bildqualität ist bei beiden angetesteten Chips ohne Makel (Unreal).

dem Voodoo 2 gleich. Matrox kann zudem für sich in Anspruch nehmen, den momentan schnellsten 2D/3D-Chip für unter 500 Mark anzubieten. Die unverbindliche Preisempfehlung für Millennium G200 und Mystique G200 wurde zum Verkaufsstart auf 379 Mark festgelegt. Eine erneute Wachablösung an der Spitze ist schon bald abzusehen: Gut ein halbes Dutzend vielversprechender 2D-/3D-Kombichips nimmt bis Weihnachten den Kampf um den schnellsten Grafikprozessor auf. Alle haben das Leistungsniveau des Voodoo 2 oder sogar mehr – und das zu deutlich günstigeren Preisen, zwischen 250 und 450 Mark. Zwei der neuen Modelle sind so weit fertig, daß wir sie bereits begutachten konnten: Miro und Guillemot besuchten uns in der Redaktion mit ihren Banshee-Boards, Hercules kam mit einer 2D/3D-Karte auf Basis des S3 Savage vorbei.

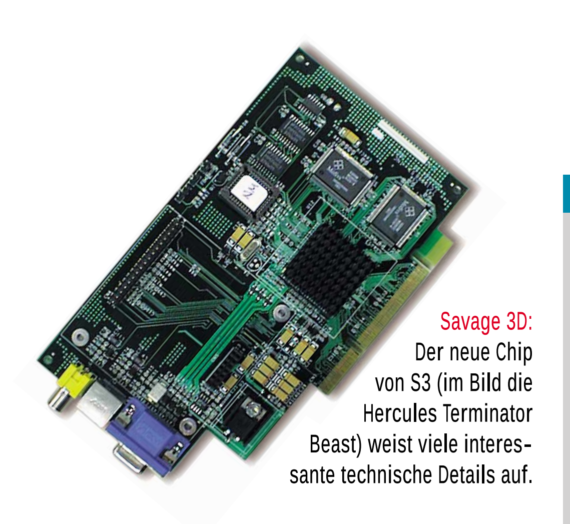
3Dfx Banshee

Über den neuesten 3Dfx-Chip Banshee kursieren in der Grafikkarten-Szene schon seit langem Gerüchte, meist wenig schmeichelhafter Art. Tatsächlich war der erste Ausflug ins 2D/3D-Genre mit dem Voodoo Rush vor gut einem Jahr von technischen Problemen und mäßigem Erfolg begleitet. Doch eine zweite Rush-Mißgeburt ist nicht zu befürchten. Der 3D-Part entspricht in puncto Geschwindigkeit und Bildqualität in etwa dem Voodoo 2, lediglich auf einen zweiten Texelprozessor muß er verzichten. 3Dfx legt viel Wert darauf, daß der Banshee sowohl unter Glide, Direct3D als auch OpenGL hundertprozentig kompatibel zum Voodoo 2 sein soll. Ein Software-Fiasko wie beim Rush ist damit kein Thema. Unter 2D (230-MHz-RAMDAC) und unter 3D reichen die möglichen Auflösungen bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkten. Für Highend-Anwendungen ist optional eine Version mit einem 250-MHz-RAMDAC zu haben, mit der die 2D-Auflösung auf maximal 1900 mal 1600 Punkte steigt.

Preiswerte 3D-Rakete

Den mit 100 MHz getakteten Grafikchip (später soll noch eine 125-MHz-Version kommen) wird es auf Boards mit bis zu 16 MByte SGRAM geben. Die Preise sind überraschend niedrig; sie liegen bei ungefähr 300 Mark für 8-MByte-Karten; nur etwa 50 Mark mehr sind für die 16-MByte-Variante einzuplanen. Als Hersteller stehen bislang Miro (Hiscore Pro), Creative Labs (noch kein Name bekannt) und Guillemot (Maxi Gamer Phoenix) fest. Zu dieser Liste dürften aller Voraussicht nach noch Diamond, STB, Elsa und Hercules stoßen. Interessant in diesem Zusammenhang ist die Zukunft der Voodoo-2-Karten. Da diese deutlich teurer sind, die Hersteller aber sehr wenig Spielraum für Preissenkungen haben, werden die V2-Boards bei einigen Anbietern mit Erscheinen des Banshees eventuell aus dem Angebot verschwinden. Durch das verstärkte Eindringen der Taiwanesen in den Voodoo-2-Markt dürfte diese Entscheidung für manche sicherlich noch leichter fallen. Bei ersten Benchmarkläufen machte der Banshee eine sehr gute Figur, litt allerdings unter einer Eigenheit der Betatreiber. Sie stellten die Refresh-Rate starr auf 60 Hz und den Vsync auf »on«; selbst über den Registrierungseditor war daran nichts zu ändern. Folglich kam das Board nicht über 60 Bilder pro Sekunde hinaus, obwohl bei **Forsaken** oder **Turok** noch deutlich mehr drin gewesen wären.

3Dfx Banshee: Sowohl die Boards von Guillemot als auch Miro konnten trotz Beta-Status auf Anhieb überzeugen.



Savage 3D: Der neue Chip von S3 (im Bild die Hercules Terminator Beast) weist viele interessante technische Details auf.

S3 Savage

Der einstige Grafik-Gigant S3 schlingerte im letzten Jahr durch rauhe Gewässer. Zwar waren die Kalifornier mit dem Virge mit die ersten im 3D-Sektor, doch erwies er sich mangels Leistung als praktisch untauglich für das angedachte Einsatzgebiet. Auch die Nachfolger Virge DX, GX, GX2 und Trio/3D änderten daran wenig: Auf der 3D-Leistungsskala kam S3 über die letzten Plätze nicht hinaus. Viele schrieben den Hersteller bereits ab, bis er vor kurzem überraschend den Savage 3D ankündigte. Mit Hercules (Terminator Beast) und STB (Nitro 3200) sind bereits die ersten Hersteller von Savage-Karten bekannt, auch Diamond ist so gut wie sicher dabei. Der Preis liegt bei etwa 350 Mark für die 8-MByte-Version.

Technik-Reigen

Der 128-Bit-Chip Savage 3D ist mit 125 MHz getaktet und kann maximal 8 MByte Onboard-SGRAM ansprechen. Neben inzwischen obligatorischen 3D-Features wie bi- und trilinearer Filterung, Alphablending oder Edge-Antialiasing unterstützt der Savage 3D auch fortschrittliche Techniken wie True-Color-Rendering, 24-Bit-Z-Buffer, Bump Mapping, Anisotropic Filtering und prozedurale Texturen. Besonders stolz ist man auf das effektive Texturkompressions-Verfahren namens S3TCO. Dessen Technik lizensierte Microsoft und unterstützt es in DirectX 6. Durch den eingesparten Platz kann mehr RAM als nützlicher Bildspeicher für höhere Auflösungen verwendet werden.

Unsere Benchmarks auf einem PII mit 300 MHz erbrachten ordentliche, wenn auch von Spiel zu Spiel teils stark schwankende Frameraten. Dazu muß gesagt werden, daß das Board noch nicht mit den vollen 125 MHz lief und sich die Treiber noch in einem frühen Stadium befanden. Darauf führen wir auch vereinzeltes Polygonflackern und sporadisch auftretende Texturfehler zurück; ansonsten war die 3D-Bildqualität einwandfrei. Der Savage 3D unterstützt neben DirectX-6 auch OpenGL. MG

Chip-Parade der Weihnachts-Hoffnungsträger

Nachfolgend geben wir Ihnen einen Überblick über die wichtigsten 3D-Chips neben Banshee und Savage, die noch dieses Jahr auf den Markt kommen sollen. Der Trend geht eindeutig zu 16 MByte RAM onboard – ein klare Entscheidung gegen Intels AGP-Technik, die Texturen auf den Hauptspeicher auszulagern.

- **nVidia Riva TNT**: Heißester Anwärter auf die 3D-Krone ist – zumindest den technischen Daten nach – momentan der Riva TNT. Satte 250 Mpixel/s (zum Vergleich: Voodoo 2 schafft 90 Mpixel/s) Renderleistung inklusive zweier Textureinheiten klingen beeindruckend. Allerdings werden TNT-Boards mit Preisen zwischen 400 und 500 Mark auch zu den teuersten gehören. Sicher zu finden sein wird der Chip auf Karten von STB, Diamond, Elsa und Guillemot.

- **NEC PowerVR 2**: Um das Gemeinschaftsprojekt von NEC und Videologic ist es in letzter Zeit etwas ruhig geworden. Zuerst mußte die Variante für Segas neue Dreamcast-Konsole fertiggestellt werden. Entgegen ersten Absichten wird es nun wohl kein reines 3D-Addon-Board geben. Für Speicher-Fans soll eine 32-MByte-Version erscheinen. Versprochen wird eine Leistung deutlich oberhalb des Voodoo 2 sowie exzellente Bildqualität zum sehr günstigen Preis.

- **3DLabs Permedia 3**: 3DLabs, hauptsächlich bekannt für seine unter OpenGL hervorragenden Chips, kündigte vor kurzem den Permedia 3 an. Dieser Chip ist im Gegensatz zum Vorgänger speziell für Multimedia-Anwendungen und 3D-Spiele konzipiert. Die Performance soll auf Riva-TNT-Niveau liegen, bislang hat sich jedoch noch kein Hersteller fest zu diesem sich noch in einem sehr frühen Stadium befindlichen Chip bekannt.

- **Number 9 Ticket 2 Ride 4**: Die Beatles-Fans von Number 9 wollen mit der neuesten Version der Revolution weg vom früheren Hochpreis-Image. Mit 16 MByte SDRAM soll das Modell um die 300 Mark kosten. Angepeilte Geschwindigkeit und die Liste der 3D-Features sind von hohem Niveau, bieten im Konkurrenzfeld aber wohl nichts Außergewöhnliches. Wie bei der aktuellen Revolution scheint der Schwerpunkt eher bei der hohen 2D-Performance zu liegen.



- **Ati Rage 128**: Im Oktober soll der gründlich aufgepäppelte 128-Bit-Nachfolger des höchst erfolgreichen, aber nur mäßig schnellen Rage Pro in Produktion gehen. Über Daten und Preise ist noch nichts bekannt. Wahrscheinlich hat es Ati aber hauptsächlich wieder auf den OEM-Markt abgesehen.

- **Rendition V3300**: Die bisherigen Rendition-Chips konnten sich trotz ordentlicher Qualität kaum am Markt durchsetzen. Außerdem wurde die Firma inzwischen von Macron aufgekauft. Ob es überhaupt noch einen neuen Vérité-Chip geben wird, ist fraglich; die Meldungen darüber widersprechen sich. Selbst wenn, so ist der V3300 unter den hier vorgestellten noch am weitesten von der Fertigstellung entfernt, nähere Daten sind deshalb keine bekannt.

Microsofts neues Betriebssystem

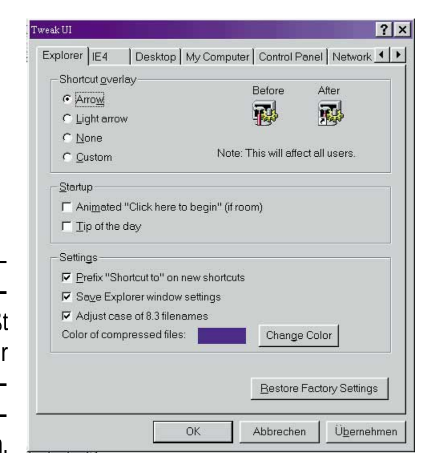
Windows 98

Nach drei Jahren soll Windows 95 in Rente geschickt werden. Wir sagen Ihnen, ob sich der Umstieg aufs neue Windows 98 für PC-Spieler lohnt.

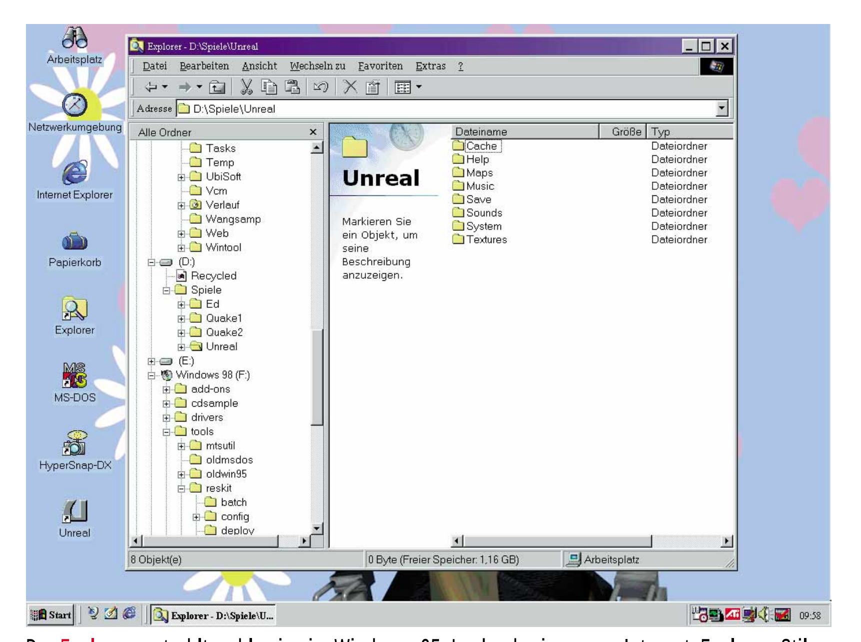
Seit dem 25. Juni ist es soweit: Nach ewigen Rechtsstreitigkeiten um die Integration des Internet Explorers 4 steht Microsofts neues Betriebssystem in den Läden. Menschenschlangen gab es diesmal keine, was an der Preisgestaltung liegen mag. Mit 199 Mark ist ein Update genauso teuer wie vor drei Jahren der Umstieg von Windows 3.x auf Win 95. Die Vollversion kostet gar happige 369 Mark. Damit nähert sich MS langsam den Preisen für das eigene Office-Paket – hier scheint das Software-Imperium aus Redmond seine Quasi-Monopolstellung auszunutzen. Einen großen Schwerpunkt über die Spieletauglichkeit von Windows 98 brachten wir bereits in GameStar 4/98. Da es sich damals allerdings noch um eine (weit fortgeschrittene) Betaversion handelte, fühlen wir nun der Verkaufsversion auf den Zahn.

Stehengeblieben

In den vergangenen Monaten rotierte Microsofts Marketing-Maschinerie auf Hochtouren, um Win 98 den Verbrauchern schmackhaft zu machen. Schöner und moderner soll es sein, einfacher zu bedienen, zuverlässiger und nicht zuletzt sogar schneller. Auf jeden Fall ist es schon mal hardwarehungriger: 386er müssen auf das neue Windows verzichten, und 32 MByte RAM sind für vernünftiges Arbeiten unverzichtbar, trotz der Minimalanforderung von 16 MByte. Mit einem Mittelklasse-System (Pentium 200 MMX) und einem Highend-Rechner (Pentium II/333) überprüften wir mittels einiger Benchmarks, wie Windows 98 in puncto Performance im Vergleich zum Vorgänger dasteht. Dabei konnten wir keinerlei Fortschritt zu der in Heft 4/98 verwendeten Beta 3 feststellen. Windows 98 ist nicht schneller als Windows 95, eventuelle Unterschiede im Zehntelbereich sind auf Meßtoleranzen zurückzuführen. Allerdings konnten wir auch den angeblichen »10-Prozent-Bug« nicht nachvollziehen. Gerüchten zufolge kann Windows 98 bei einem Update vergessen, alle Dateien eines alten Windows vollständig zu überschreiben. Das könnte bei bestimmten Anwendungen auf die Performance schlagen; bis zu 10 Prozent sollen sie dann langsamer sein. Trotz mehrfacher Installation war von diesem Phänomen auf unserern Rechnern nichts zu bemerken.



Per mitgeliefertem TweakUI-Programm läßt sich fast jeder Aspekt von Windows 98 detailliert festlegen.



Der Explorer erstrahlt wahlweise im Windows-95-Look oder im neuen Internet-Explorer-Stil.

Moderne Zeiten

Einer der Hauptgründe, sich Windows 98 zuzulegen, könnte der deutlich verbesserte Umgang mit Hardware aller Art sein. Das beginnt bei der zuverlässigeren automatischen Hardware-Erkennung und reicht bis zur einwandfreien Unterstützung neuer Technologien wie USB (Universal Serial Bus) oder AGP. Die war zwar auch mit Win 95 möglich, doch nur über sogenannte OSR-Updates, an die man offiziell nur über eine neue, ausschließlich Hardware beiliegender Windows-Version herankam. Der USB ist eine neue Schnittstelle für Peripheriegeräte aller Art, die den Umgang mit Zusatzhardware deutlich angenehmer gestaltet. So kann ein USB-Gerät im laufenden Betrieb angeschlossen werden. Win 98 erkennt die neue Komponente, lädt entsprechende Treiber – und das neue

Gerät ist betriebsbereit. Für Spieler besonders interessant sind USB-Joysticks. Mit der mangelhaften Erkennung vieler moderner Joysticks in Zusammenhang mit DirectX 5 und bestimmten Soundkarten sollte es damit keine Probleme mehr geben. Außerdem sind dank der hohen Bandbreite des neuen Ports unbegrenzt viele Knöpfe denkbar.

Neuer alter Look

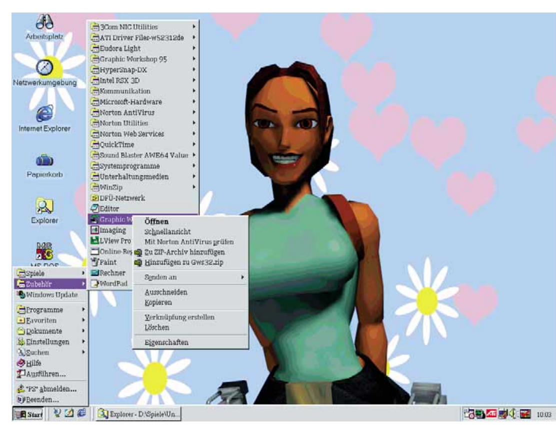
Der Look von Windows 98 ist für all jene User kein neuer Anblick, die den Internet Explorer 4 bereits installiert haben. Angenehm sind die vielfältigen Möglichkeiten, den Desktop dem eigenen Geschmack anzupassen: Vom althergebrachten Windows-95-Gewand bis hin zum aktuellen Aktive-Desktop-Look ist alles möglich. In Windows 98 wurden der herkömmliche Explorer und Microsofts Webbrowser zu einem mächtigen General-Explorer verschmolzen. So können Sie nun endlich mehrere Kopier-, Lösch- und Verschiebearbeiten auf einmal durchführen. Das Navigieren in Verzeichnissen ist einfacher geworden; statt des gewohnten Doppelklicks sind die wie Links dargestellten Dateien mit einem kurzen Klick zu starten.

Das Online-Geschehen wurde dank der IE4-Einbindung nun besser in den Windows-Alltag integriert. Netscape-Fans bleiben aber nicht außen vor: Der Parallelbetrieb von Internet Explorer 4 und Communicator 4 klappte einwandfrei, wenn sich auch der Microsoft-Browser als Gastgeber ab und zu etwas daneben benimmt: Gerade MS-Programme, wie etwa Monster Truck Madness 2, bestehen zum Betrieb auf einen Webbrowser, akzeptieren allerdings ausschließlich den hauseigenen. Falls Sie Html-Dateien per Doppelklick starten wollen, schiebt sich ebenfalls der IE4 in den Vordergrund. Selbst über die Option »Öffnen mit« lassen sich die Dateien nicht dazu bewegen, mit dem Communicator angezeigt zu werden; erst ein Eingriff in die System Registry schafft Abhilfe.

Viele kleine Helferlein

Im täglichen Betrieb sehr nützlich ist die umfangreiche Tool-Sammlung von Windows 98. Die wichtigste Neuerung ist dabei sicherlich FAT32 für Festplatten, mit dem Sie einige Nachteile des alten FAT16-Systems beheben können. Mit einer neu angelegten oder umgewandelten FAT32-Partition kann die alte 2-GByte-Grenze gesprengt werden. Außerdem sind die Clustergrößen nun kleiner (4 KByte), was einen erheblichen Zugewinn an freiem Festplattenspeicher bringt.

Auch gegen allerlei Unbill zeigt sich Windows 98 gut gewappnet: Mit Dr. Watson und Systeminfo sind gleich zwei leistungsstarke Tools zur System-Diagnose und -überwachung enthalten. Falls nach einer Neuinstallation von Hard- oder Software Probleme im Umgang mit Windows 98 auftreten, läßt sich zuverlässig die Ursache herausfinden. Ein Paradies für Tüftler ist schließlich das aktualisierte (aber leider nach wie vor englischsprachige) TweakUI aus Microsofts Powertoys-Kollektion. Damit läßt sich Win 98 fast gänzlich den eigenen Wünschen anpassen.



Auch im Start-Menü können Sie nun jederzeit über die rechte Maustaste ein Kontextmenü aufrufen.

Fazit: teures Vergnügen

Müssen Sie Windows 98 nun haben oder nicht? Zumindest den Käufern eines Neu-PCs kann das egal sein – sie bekommen es zumeist mitgeliefert. Wer upgraden will, muß sich im Klaren darüber sein, daß Windows 98 nicht wirklich revolutionär neues bietet. Es ist weder schneller, noch deutlich absturzsicherer. Andererseits geht es dank des umfangreichen Feintunings deutlich vor seinem Vorgänger über die Ziellinie. Die Frage, ob Ihnen das satte 200 Mark Update-Gebühr wert ist, können nur Sie selbst beantworten. MG

Spiele-Praxis-Check unter Win 98: alles läuft!

Viel wurde im Vorfeld von Windows 98 über die Verträglichkeit mit alter Hard- und Software gemunkelt. Wir machten auf drei unterschiedlichen PC's die Probe aufs Exempel – das Ergebnis ist beruhigend: Weder mit typischer Spielehardware, vom Joystick bis zum Voodoo-Board, noch mit Spielen aller Art gab es ernsthafte Probleme. Zwar wollten einige Programme nicht auf Anhieb laufen, doch beschränkte sich dies fast ausschließlich auf einen unserer drei Testrechner und konnte nicht direkt mit Windows 98 in Zusammenhang gebracht werden. Letztendlich verweigerte kein Spiel prinzipiell die Zusammenarbeit. Folgende Titel haben wir getestet:

Air Warrior 3	Diablo	Imperium Galactica	Monster Truck Madness 2	Sim City 2000
Akte Europa	Dungeon Keeper	Incoming	Need for Speed 2 SE	StarCraft
Anno 1602	F1 Racing Simulation	Interstate ´76	NHL 98	Starfleet Academy
Battlezone	F22-ADF	Jane´s F-15	Oddworld	Tex Murphy: Overseer
Blade Runner	Fallout	Jedi Knight	Pandemonium 2	TOCA
Castrol Honda Superbike	Final Fantasy 7	Little Big Adventure 2	Panzer General 3D	Tomb Raider 2
Civilization 2	Flight Simulator 98	Lords of Magic	Plane Crazy	Total Annihilation
Command & Conquer	Flight Unlimited 2	M1 Tank Platoon 2	POD	Ultimate Race Pro
Command & Conquer 2	Floyd	MDK	Robo Rumble	Unreal
Commandos	Frankreich 98	Micro Machines V3	Shadows of the Empire	Wing Commander 5
Constructor	Gex 3D	Might & Magic 6	Siedler 2	Xenocracy

Diese Liste ist natürlich nicht vollständig. Doch da es sich um einen Querschnitt vom alten DOS-Programm bis hin zum hochmodernen Win95-Spiel handelt, sind auch bei nicht aufgeführten Titeln keine nennenswerten Probleme zu erwarten.

X-zellent

DirectX 6.0

Microsofts Programmierschnittstelle DirectX geht in die sechste Version und verspricht dabei höhere 3D-Performance und mehr Stabilität.



Aufwendige Direct3D-Spiele wie Turok sollen ohne weiteren Aufwand unter DirectX 6.0 deutlich schneller laufen.

Das für Spieler interessanteste Microsoft-Produkt ist DirectX, das in der Version 5.2 auf praktisch jedem Rechner zu Hause ist. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von Schnittstellen, über die viele Hardware-Komponenten mit dem Rechner kommunizieren. Zu den Programmteilen gehören unter anderem DirectDraw (Grafikkarten), Direct3D, DirectInput, DirectSound und DirectPlay (Modems, Internet). Zum Redaktionsschluß stand der Release der neuesten Version 6.0 kurz bevor, mit der vor allem 3D-Grafik unter Direct3D ein großen Sprung nach vorne machen soll. DirectX 6.0 läuft unter den Windows-Versionen 95, 98 und NT 5.0.

Nachbrenner

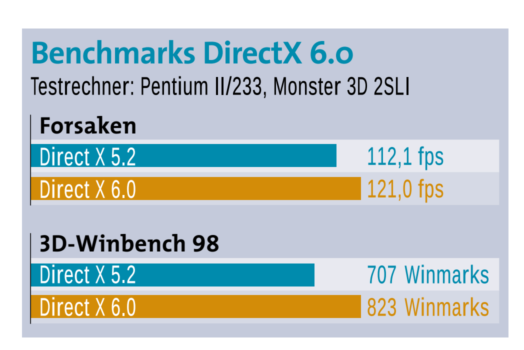
Auch diesmal wird das Direct3D-Modul wieder mit größter Spannung erwartet. Microsoft verspricht hier einiges: Es soll schlanker werden, dennoch deutlich mehr Funktionen unterstützen und zudem Spiele auch noch um einiges schneller machen. Angepeilt werden etwa 20 bis 30 Prozent Tempozuwachs, spezielle DirectX-6-Treiber der Grafikkarten-Hersteller bringen zusätzliche Performance. Mit dem 3DWinbench 98 und Forsaken verglichen wir die beiden DirectX-Versionen. In der Tat gingen die Framezahlen nach oben, allerdings nur um etwa 5 bis 15 Prozent. Doch war unsere Beta-Version von DirectX 6.0 noch zu unfertig, um hier bereits konkrete Aussagen treffen zu können. Besonders drastisch soll der Geschwindigkeitsschub zudem bei der Verwendung der Direct3D-eigenen Grafikengine sein. Da diese unter DirectX 5.2 zu langsam ist, wird sie bisher von keinem einzigen professionellen Spiel benutzt. Mit seiner effizienteren Engine und der deutlich erweiterten Funktionalität könnte sich das mit DirectX 6.0 ändern.

Erweiterter 3D-Support

Interessant wird DirectX 6.0 vor allem im Zusammenhang mit der neuen 3D-Karten-Generation, die ja ebenfalls diesen Herbst ins Haus steht. Chips wie der Riva TNT verheißen neben extremer Leistung auch eine überragende Bildqualität mit vielen fortschrittlichen Features wie Multitexturing oder Bump Mapping. Hier hinkte DirectX bislang etwas hinterher, weshalb zum Beispiel die an die Glide-API der 3Dfx-Karten angepaßten Spiele oft deutlich schöner waren. Direct3D 6.0 soll nicht nur hier nachziehen, sondern unterstützt auch spezielle Hardware wie etwa AMDs K6-2 oder den Texturkompressions-Algorithmus des Savage 3D von S3.

Rundum-Renovierung

Natürlich ist Direct3D nicht das einzige Modul, das überarbeitet wird, doch sind die Änderungen anderer Programmteile weniger augenfällig oder spielen für den Spielealltag eine geringere Rolle. DirectSound steuert ebenfalls verstärkt Richtung 3D, der entsprechende Spiele-Support steht aber noch aus. Ein größeres Problem hatte DirectInput in der Version 5. Hier wurden viele Joysticks trotz korrektem Anschluß nicht erkannt. Das soll mit DirectX 6.0 behoben sein. Ein weiteres Ärgernis wird ebenfalls nicht mehr vorkommen: Sobald DirectX 5.0 erst mal auf einem Rechner installiert war, ließ es sich so schnell nicht mehr vertreiben. Nur das mühsame Entfernen jedes einzelnen Treibers verhalf dem Rechner wieder zum Originalzustand. Das ist mit Version 6.0 passé; sie soll einen funktionierenden De-Installer mitgeliefert bekommen. MG



Stick und Pad in einem

MS Sidewinder Freestyle Pro

Microsoft bringt eine Kreuzung aus Joystick und Gamepad mit ungewöhnlicher Technik. Wir werfen vorab einen Blick auf den Neuling.

Am Markt der Spiele-Eingabegeräte scheinen die Fronten abgesteckt: Actionfans daddeln am Joypad oder mit der Maus, PC-Simulanten bevorzugen knopfgewaltige Spezialsticks mit Schubregler. Und Hobbyrennfahrer geben am liebsten an Lenkradkonsolen Gas. 3D-Controller und andere Exoten der Knüppelszene konnten sich bisher nicht durchsetzen. Mit dem Sidewinder Freestyle Pro will Microsoft die Vorteile von Stick und Pad vereinen: eine sensible Analogsteuerung, die über die Handbewegung die Spielfigur lenkt, dazu präzise Digitaltechnik am eingebauten Steuerkreuz. Wir haben mit einem Vorserienmodell des Freistilpads Proberunden gedreht.

Neue Technik, alter Look

Auf den ersten Blick erinnert das Freestyle Pro an ein normales Gamepad. Ein Steuerkreuz, acht Feuerknöpfe samt Umschalttaste, ein Start-Button und ein kleines Rädchen zur Schubkontrolle tummeln sich auf dem mattschwarzen Horngehäuse. Beim Freestyle dienen die Richtungstasten jedoch nur als Ergänzung. Die eigentliche Steuerung erfolgt durch die Bewegung des ganzen Apparats. Zwei Sensoren setzen die Lage des Pads in Bewegungen um. Wenn Sie das Gerät nach links kippen, vollführt Ihr Raumjäger am Bildschirm eine Rolle oder fliegt eine leichte Kurve – je nach Neigungswinkel des Pads.

Zwei Modi für alle Fälle

Was sich kompliziert anhört, funktioniert in der Praxis sehr intuitiv. Rennspiele wie **Motoracer** oder Actionhits à la **Incoming** konnten wir mit dem Vorabmodell präzise steuern. Besonders gefallen hat uns dabei die Preview-Version von Microsofts **Motocross Madness**. In dieser Motorradsimulation vollführen Sie Stunts mit Offroad-Maschinen. Dabei wird das Pad zur Lenkstange, man fühlt sich fast wie auf einem echten Crossbike. Kein Wunder, daß Microsoft das Freestyle Pro ab Oktober zusammen mit diesem Spiel ausliefern will.

Bei der Demo zu **Grand Prix 500ccm** fielen die Lenkbewegungen noch etwas schwach aus. Das soll jedoch mit der serienreifen Treiberversion nicht mehr der Fall sein. Weil sich das Pad nur schwer exakt in die Mittelstellung ausrichten läßt, ist Navigieren durch Optionsmenüs im analogen Modus ebensowenig möglich wie pixelgenaues Springen in einem Jump-and-run. Doch per Knopfdruck deaktivieren Sie die Lagesensoren und lenken Ihre Spielfigur fortan ganz normal mit dem Steuerkreuz. Wenn Microsoft es schafft, die Treiber rechtzeitig zu finalisieren, lesen Sie bereits im nächsten GameStar einen Test. RS



Per Freestyle Pad sind spektakuläre Sprünge bei Motocross Madness fast ein Kinderspiel.

CD-ROM-Laufwerk

Asus CD-S340

Rasend schnelles 34fach-CD-Laufwerk mit leichten Mängeln bei der Fehlerkorrektur.



Trotz des Aufkommens der DVD erfreuen sich flotte CD-Laufwerke nach wie vor großer Beliebtheit. Das ordentlich verarbeitete Asus CD-S340 gehört zur seltenen Gattung der 34fach-Laufwerke. Der leichte Vorsprung gegenüber einem 32fach-Gerät ist aber eher akademischer Natur. Im Praxisbetrieb viel wichtiger ist da die mittlere Zugriffszeit auf einen zufällig ausgewählten Datenblock. Das CD-S340 bewältigt diese Disziplin mit Bravour: Mit 76 Millisekunden setzt es sich an die Spitze der aktuellen Laufwerk-Generation. Angenehm ist auch, wie schnell Sie auf eine neu eingelegte CD zugreifen können. Wo sich andere Laufwerke teilweise über zehn Sekunden Zeit lassen, steht das Asus schon nach weniger als fünf Sekunden wieder zur Verfügung.

Einen leichten Patzer leistete sich das Testexemplar hingegen bei der Fehlerkorrektur. Eine der beiden verkratzten CDs konnte es nicht lesen. Gold-CDs und CD-Rewritables erkannte das Laufwerk dagegen ohne Probleme. Asus bietet für das mit 120 Mark sehr günstige CD-S340 zwölf Monate Garantie. Alles in allem reichte die überzeugende Leistung für eine sehr gute Gesamtnote von 1,6 und den zweiten Platz in unserer Top-5-Rangliste. MG

Asus CD-S340

Typ:	CD-Laufwerk
Hersteller:	Asus
Preis:	ca. 120 Mark
Hotline:	(02102) 44 50 11
Homepage:	http://www.asuscom.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • exzellente Zugriffszeit • gute Verarbeitung	• nur mittelmäßige Fehlerkorrektur

Fazit: Bis auf leichte Probleme bei verkratzen CDs ist das Asus CD-S340 ein Laufwerk ohne Fehl und Tadel.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Sie fragen – Experten antworten

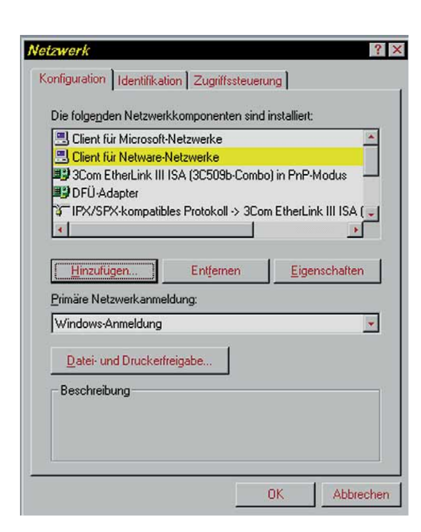
TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-mail an tech@gamestar.de

WINDOWS 95

Wenn ich meinen Rechner hochfahre, fragt mich Windows 95 beim Start immer nach einem Kennwort, obwohl ich gar keines eingegeben habe. Mit einem Druck auf die Return-Taste geht es dann zwar weiter, aber lästig ist es trotzdem. Wie kann ich die unnötige Nachfrage nach dem Kennwort unterbinden? Alexander Knechtges

GameStar: Um in Zukunft von der Kennwort-Eingabe verschont zu bleiben, müssen Sie auf drei Punkte achten: Unter »Start\Einstellungen\Systemsteuerung\Netzwerk« sollte erstens bei der primären Netzwerkanmeldung »Windows-Anmeldung« stehen, außerdem sind eventuell der »Client für Microsoft-Netzwerke« und der »Client für Netware-Netzwerke« aus den installierten Netzwerk-Komponenten zu entfernen. Zum Schluß dann noch überprüfen, ob unter »Systemsteuerung\Kennwörter« tatsächlich kein Windows-Kennwort eingegeben ist, und dies gegebenenfalls ändern (löschen).



Unter Netzwerk müssen bei den installierten Komponenten die Clients für Microsoft- und Netware-Netzwerke entfernt werden.

VIDEOS

Bei manchen Spielen sind in den Videos der Zwischensequenzen schwarze Streifen, während auf Ihren Screenshots davon nichts zu bemerken ist. Was mache ich falsch? Philipp R.

GameStar: Keine Angst, Sie machen nichts falsch. Viele Firmen benutzen bei ihren Videosequenzen den sogenannten Interlace-Modus, bei dem nur jede zweite Bildschirmzeile dargestellt wird. Das hilft vor allem schwachen Grafikkarten, da sie dadurch nur die Hälfte berechnen müssen. Screenshots solcher Videos bearbeiten wir mit einem speziellen Photoshop-Filter (Video\Deinterlace), da sonst im Heft das Bild kaum zu erkennen wäre.

BENCHMARKS

Ich habe mir vor kurzem eine neue 3D-Karte zugelegt und würde gerne wissen, wie sie im Vergleich mit den von Ihnen getesteten Karten abschneidet. Allerdings weiß ich nicht, wie man die Benchmarks in den entsprechenden Spielen aktiviert. Michael Kohlhauser

GameStar: Von Forsaken haben wir eine spezielle Benchmarkversion, allerdings ist auch mit der Demo eine Messung möglich: Auf »ESC« drücken, unter »Options« den Frame Counter anstellen und dann das Demo einmal durchlaufen lassen. Am Schluß wird auf dem Options-Screen die durchschnittliche Rate ausgegeben. Bei Turok (Demo und Vollversion) müssen Sie eine Verknüpfung auf dem Desktop erstellen und unter »Eigenschaften\Verknüpfung\Ziel« die Parameter »-benchmark« und »-alldrivers« hinzufügen. Nun beginnt beim Start von Turok automatisch eine selbstablaufende Demo, bei der auch die Framerate gemessen wird.

Bei Incoming verfahren Sie genauso, allerdings lauten hier die Parameter »-framerate« sowie »-screenmode«. Mit letzterem erscheint vor Programmstart eine Dialogbox, in der Sie Auflösung und Farbtiefe einstellen können.

MAINBOARD

Laut diversen Systemtools ist auf meinem Intel-VX-Board anscheinend kein 2nd-Level-Cache vorhanden. Im Handbuch steht aber, daß es bis zu 256 KByte Pipelined Burst Cache untertützt. Kann ich den Cache nun nachrüsten? Sören Frey

GameStar: Falls der Cache für einen sogenannten COAST-Sockel vorgesehen ist, sollte die (sehr zu empfehlende) Nachrüstung möglich sein. Dann brauchen Sie nur ein entsprechendes, relativ teures Cache-RAM-Modul kaufen und in den Sockel stecken. Bei vielen Mainboards ist der Cache allerdings fest auf der Platine verlötet. In diesem Fall haben Sie leider Pech.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-mail an:

tech@gamestar.de

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 9/98

Gute Nachrichten für Preisfüchse: Vor allem 17-Zoll-Monitore, CD-ROM-Laufwerke und CD-Brenner wurden diesen Monat günstiger, teilweise sogar sehr deutlich.

3D-Kombikarten

Top-Leistung in 2D und 3D: Matrox Millennium G200

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Matrox Millennium G200	1,7	500 Mark	8/98	(089) 61 44 74 44	sehr schnell, exzellente 3D-Bildqualität
2	Hercules Terminator 2x/i	2,0	200 Mark	8/98	(089) 89 89 05 73	schnell, sehr günstig
3	Tekram AGP 6000	2,0	150 Mark	8/98	(02102) 302 80	gute 2D/3D-Karte zum günstigen Preis
4	MSI MS-4419	2,0	180 Mark	8/98	(06074) 40 09 00	sehr preiswert, gute 3D-Qualität
5	Elsa Victory Erazor	2,1	270 Mark	10/97	(0241) 606 51 12	Riva-128-Board für Videofans
Preistip:	Ati 3D Charger	3,0	100 Mark	–	(089) 66 51 50	4 MByte Bildspeicher, gute Bildqualität

3D-Zusatzkarten

3D in absoluter Hochform: Miro Hiscore2 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1,3	650 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Diamond Monster 3D 2 (8MB)	1,4	460 Mark	6/98	(08151) 26 63 30	gutes Loop-Kabel, mit Spielen 520 Mark
3	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,4	550 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, mit Spielen 630 Mark
4	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,4	580 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
5	Typhoon 3D Max 2	1,5	500 Mark	6/98	(06897) 90 88 15	gutes Loop-Kabel, Referenz-Treiber
Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	1,9	230 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	350 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
2	Terratec EWS64 S	1,6	370 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
3	Ensoniq Audio PCI	1,6	150 Mark	11/97	(06074) 891 50	super Preis-Leistungs-Verhältnis
4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	180 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
5	Terratec XLerate	1,8	200 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
Preistip:	Soundblaster 16 PnP	2,7	90 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke

In allen Disziplinen Bestnoten: NEC CDR 1900A

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	150 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
2	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	120 Mark	NEU	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
3	Teac CD-532E (32fach)	1,6	150 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
4	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,6	130 Mark	3/98	(02131) 10 10 34	beste Zugriffszeit, gute Fehlerkorrektur
5	Pioneer DR-A01S (24fach)	1,7	100 Mark	3/98	(02154) 91 33 59	schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
Preistip:	Mitsumi FX 800 (8fach)	2,9	80 Mark	–	(01805) 21 25 30	laufruhiger, zuverlässiger Klassiker

CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R55S	1,8	800 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
2	Yamaha CDR-400t	2,0	800 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CRW-4001t	2,0	830 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	500 Mark	3/98	(01805) 21 25 30	gutes Atapi-Gerät
5	Ocean Octek RW 260	2,6	600 Mark	4/98	(0511) 358 02 21	sehr günstiger CD-RW-Brenner
Preistip:	Sony CSP-928E	2,8	450 Mark	–	(02389) 95 10 47	ordentlicher ATAPI-Brenner

17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.270 Mark	–	(0180) 512 12 13	exzellente Bildqualität
2	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.600 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie
3	Eizo Flexscan F56	1,8	1.450 Mark	–	(02153) 73 34 00	gutes Bild, hohe Ergonomie
4	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.300 Mark	–	(0241) 606 51 12	guter Allrounder
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.000 Mark	11/97	(089) 900 05 00	niedriger Preis, gute Qualität
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	850 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore

Exzellente Bildqualität: Iiyama Vision Master 450GT

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.800 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Eizo T68	1,8	2.200 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
3	Taxan Ergovision 975	2,1	1.600 Mark	8/98	(01805) 535 69 72	guter Allrounder zum günstigen Preis
4	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.900 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich
5	Nokia 446Xpro	2,2	1.900 Mark	8/98	(089) 14 97 36 00	ergonomisch, gut verarbeitet
Preistip:	Terra Magic 1996F	2,6	1.200 Mark	8/98	(01905) 780 10	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis

Modems/ISDN-Adapter

Einer der besten Wege ins Internet: Elsa TanGo 1000

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Elsa TanGo 1000	1,6	300 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	sehr schneller ISDN-Adapter
2	Elsa Microlink 56k	1,7	290 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	bestes 56K-Modem
3	US Robotics Sportster ISDN	1,8	300 Mark	5/98	(01805) 67 15 30	guter externer ISDN-Adapter
4	Pearl K.56-5614VQE	1,9	210 Mark	5/98	(07631) 36 03 00	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	US Robotics Sportster Flash	2,0	260 Mark	5/98	(01805) 67 15 30	gutes Allround-56K-Modem
Preistip:	Pearl V.34-3314	2,7	130 Mark	–	(07631) 36 03 00	schnelles 33,6-Kbps-Modem

Gamepads

Damit machen Spiele doppelt Spaß: Sidewinder Gamepad

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Interact 3D Program Pad	2,5	70 Mark	7/98	(04287) 12 51 13	programmierbar, gute Ergonomie
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark

Für jedes Genre geeignet: Microsoft SideWinder Precision Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder PP	1,7	100 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
2	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zum günstigen Preis
3	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
4	CH Flightstick Pro	2,4	100 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
5	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark

Top-Flugknüppel für Profis: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 81 45	vielseitig, sehr präzise
3	Gravis Firebird 2	2,2	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung
4	Saitek X36F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Knüppel
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 81 45	rundum verbessertes Top-Lenkrad
*	Endor Fanatec Le Mans	2,3	200 Mark	3/98	(06021) 84 06 53	stabiles und exaktes Steuerrad

* Lenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Schreib mal wieder!

Leserbriefe

Autobahn Raser wurde korrekt getestet – sagt die überwältigende Mehrzahl der Leser, die auf den Brief des Herstellers im letzten GameStar reagierten.

Autobahn Raser

Ihr habt Autobahn Raser gerecht bewertet. Die Grafik ist nicht mal das Schlimmste, aber der Spielspaß läßt auf sich warten. Daß sich Davilex bei euch beschwert hat, finde ich nicht gerechtfertigt. Zeitschriften sollten das Recht haben, zu urteilen, wie sie es für richtig halten. Euer Testsystem hat mir schon oft geholfen, Spielkauf-Entscheidungen zu treffen, und ich habe sie auch nie bereut und bin so vor Mega-Schrott verschont geblieben. *Sebastian Kobbe*

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die E-mail-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

Euer Test von Autobahn Raser war angemessen. Trotz der katastrophalen Steuerung hat man es innerhalb einer halben Stunde durchgespielt, danach rührt man es nicht mehr an.

Claudio Isecke

Ich habe mir diese Woche eine ComputerBild gekauft (Autobahn Raser, Preis-Leistung: Mangelhaft). Die Unterschiede der Kriterien, die ein gutes Spiel ausmachen, sind von einem Fachmagazin zu einer Publikation für die breite Masse doch nicht so groß. *Arian Hoogstra*

Ich frage mich, wie Ihr Autobahn Raser so gut bewerten konntet. Ein so schwachsinniges Spiel hätte maximal 10 Prozent verdient. *Jivko Seizov*

Wiese regt sich Davilex dermaßen auf, nur weil ihr Autobahn Raser so schlecht bewertet habt? Falls sie damit nicht glücklich sind, sollten sie halt ein Spiel programmieren, mit dem man auch zufrieden sein kann! *Andreas Pagitz*

GameStar Hauptgrund für den kommerziellen Erfolg von Autobahn Raser dürfte neben cleverem Marketing die originelle Grundidee sein. Wie uns der Ansturm von Leserzuschriften zeigt, sind viele Käufer mit deren Umsetzung allerdings nicht sonderlich glücklich.

Unreal

»Unreal überholt das indizierte Quake 2 in allen Punkten – bis auf die Grausamkeit. So soll es sein: spannend-knallhart statt blutig-brutal!« Kann es sein, daß Jörg Langer ein anderes Spiel getestet hat? Natürlich hat er recht: Unreal ist wirklich der bisher beste 3D-Shooter, aber sein Statement betreffend der geringeren Brutalität kann ich absolut nicht nachvollziehen. *Volker Drecktrah*



Unreal: Nicht weniger brutal als Quake 2?

Im Großen und Ganzen kann ich mich dem Test zu Unreal meinungstechnisch ja anschließen. Wenn ihr jedoch glaubt, daß Unreal der Grausamkeit von Quake 2 hinterherhinkt, kann das eigentlich nur darauf zurückzuführen sein, daß euch eine entschärfte Version zum Testen vorlag, oder? *Walter Poroda*

GameStar Stimmt: Der Kommentar von Jörg bezog sich in diesem Punkt auf das deutsche Unreal (dessen Entschärfungen schon fast alle feststanden) – schließlich wird in Deutschland vor allem die deutsche Version verkauft. Außerdem ist Unreal inhaltlich viel differenzierter als Quake 2: Der Spieler muß nicht gedankenlos sofort alles niederschießen; den Ureinwohnern sollte er sogar aus eigenem Interesse helfen.

Kolumne »RaubCraft«

Jeder, der CDs kopieren kann, wird wohl wissen, wie er den »Kopierschutz« von Anno 1602 umgehen kann – daran wird es wohl kaum liegen. Wenn alle Zeitschriften schreiben, daß Anno 1602 das beste Spiel aller Zeiten ist, dann wird es auch oft gekauft. *Detlef Kühling*

Ich finde es teilweise gerecht, daß die Firmen wegen der Schwarzbrennerei am Heulen sind. Wer immer noch an einen »ehrlichen« Kunden glaubt, sollte ins Traumland auswandern. Viele Dollars werden für ein Spiel investiert, aber für einen einfachen Kopierschutz fehlt scheinbar das Wissen. *Thomas Müller*

GameStar Raubkopien sind erstens verboten und schaden zweitens den Entwicklern. Die wirklichen Dummen sind letztlich nicht nur die großen Publisher, sondern vor allem die eigentlichen Designer. Die haben Jahre ihres Lebens und viel Hingabe in ein Spiel gesteckt und müssen dann zusehen, wie es jemand einfach auf einer Web-Seite anbietet.

Preview Tomb Raider 3

Wieso hat Tomb Raider 3 eine so schlechte Kritik bekommen? Immerhin setzt es auf altbewährte Grafik, die doch wirklich nicht schlecht ist. Der Storyaufbau scheint interessant, und außerdem hat die Grafik ein paar neue Extras. *Bernhard Meindl*

GameStar Wir bringen nur Previews über Spiele mit echtem Qualitäts- oder sogar Hitpotential. Dazu gehört zweifellos auch Tomb Raider 3. Wenn allerdings die arme Lara zum drittenmal durch die fast gleiche Grafikengine marschieren muß, gehen wir auf diesen offensichtlichen Mißstand auch kritisch ein.

Die Gewinner von Ausgabe 7/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 7/98, S. 212: Robert Wilke, Eichenbarleben • Stefan Mohr, Kelheim • Lukas Nießen, Erkelenz • Stefan Schätzlein, Worms • Patrick Paulus, Dorsten • Maximilian Schroeter, Nürnberg • Florian Zingraf, Rheindiebach • Thomas Eppendorfer, Dresden • Niki Schalb, Reiskirchen • Daniel Zdamiuk, Leiferde • Tobias Krautstrunk, Usingen • Wilhelm-Francis Tan, Frankfurt/Main • Kamil Sengpiel, Rottenburg a.N. • Carsten Lissel, Hameln • Thomas Nils, Wettenberg • Dominik Carty, Zweibrücken • Florian Fleischer, Bad Münder • Christopher Weber, Moers • Alexander Pawlak, Essen • Bruno Langbehn, Berlin Martin Schmidt, Friedberg • Erich Schneider, Schondorf • Stefan Kramer, Oldenburg • Markus Lodensträter, Werne-Stockum • Max Hufnagel, Ebsdorfergrund • Sascha Weiß, Berlin • Patrick Kane, Ahrensburg • Simon Meißner, Friedberg • Alexander Wohlrab, Büchenbach • Sascha von Pein, Nahe • Simon Spielmann, Naundorf • Markus Ostermeier, Dillingen • Denny Sindermann, Altenburg • Christian Blaschka, Oevlinghausen • Marco Führer, Mönchengladbach • Dirk Mertens, Geilenkirchen • Deniz Yel, Berlin • Frederick Dietz, Landau • Enno Cramer, Berlin • Arne Gerschau, Buxtehude • Thomas Wills, Potsdam • Johannes Grapendorf, Dornstetten • Manfred Merten, Wegberg • Dieter Henkel, Bergisch Gladbach • Andreas Botty, Münster • Andreas Beyer, Clausthal-Zellerfeld • Norbert Zehne, Leipzig • Steffen Karbe, Wriezen • Georg Freiberger, Abtsgmünd • Oliver Goldhardt, Ingolstadt • Peter Hackl, Metten • Dariusz Hampel, Kassel • Thomas Scheidhauer, Leipzig • Moritz Bender, Germering • Edwin Westkamp, Lingen (Ems) • Lars Greiling, Neuss • Sven Wilhelm, Butzbach

Wegen Grim zu spät

Ich habe heute endlich den neuen GameStar gekriegt. Zwar habe ich mich ein bißchen aufgeregt, aber ich finde es doch ganz gut, daß ihr die Demo noch draufgetan habt – obwohl ich sonst eigentlich Action-Fan bin. *Ben Unsoeld*

GameStar Normalerweise bekommen Abonnenten den aktuellen GameStar schon am Freitag oder Samstag, während er am Kiosk erst Mittwochmorgen in der Sonne strahlt. Letzte Ausgabe jedoch nicht: Das Demo von Grim Fandango traf erst sehr spät in der Redaktion ein. Das Spiel gehört zu den derzeit interessantesten Adventures; deshalb haben wir uns ins Zeug gelegt, um die Demo in letzter Minute noch auf die CD zu bekommen. Dadurch verzögerten sich die Abos ausnahmsweise etwas.

Spector gezweiteilt

Ihr macht eine echt gute Zeitschrift. Ich lese bei euch sogar Artikel aus mir fernen Genres, weil mir euer Schreibstil so gut gefällt. Trotzdem habe ich etwas Kritik anzubringen. Euch ist da wohl ein kleiner Fehler unterlaufen. Dort, wo eigentlich der Index von den Tips & Tricks sein sollte, ist die Seite mit den GameStars abgedruckt. *David Küppers*

GameStar Für diesen Fehler möchten wir uns entschuldigen – leider hat unsere Druckerei Mist gebaut. Damit die Sammlung der Promi-Programmierer ohne unschönen Makel erhalten bleibt, liefern wir den »kompletten« Warren Spector in dieser Ausgabe nach.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Alternate Computervers.	16/17/18/19	36	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ARI DATA CD GmbH	83	32	02154/94760	02154/947642	http://www.ari-data-de
Blackstar Multimedia	93, 111	59, 60	05241/953388	05241/953310	keine Angabe
Call & Play	99	21	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	121	42	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Codemasters	81, 107	46, 63	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
ComputerProfis GmbH	105	28	06155/600606	06155/600616	http://www.keine Angabe
Conitec GmbH	203	33	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Conrad Elektronik GmbH	186/187	29	09622/30-0	09622/30207	keine Angabe
Creative Labs GmbH	3. US	48	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	117	47	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	95, 101, 205	37, 38, 39	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Deutsche Messe AG	39	26	0511/890	0511/8932626	http://www.cebithome.de
Diamond Multimedia	41	27	08151/2660	08151/21258	http://www.diamondmm.de
Eidos Interactive GmbH	2. US, 3	41	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
ELSA	23	25	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Funsoft Holding GmbH	58/59	44	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	161	24	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Hasbro Interactive	62/63	40	040/39929393	040/39929395	http://www.hasbro.com
Infogrames	12/13, 43, 69	10, 52, 53	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Intermedia PC-Hotline	79	22	0190/880099	-	keine Angabe
Koch Media GmbH	167	30	089/857950	089/85795160	http://www.kochmedia.com
Magic Line	113	3	030/49998606	030/4911785	http://www.magic-line.de
Magix Software München	4	14	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	4. US	12	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Media Point	21	20	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	37	11	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Mindscape	31	23	0208/992410	0208/9924129	http://www.ssionline.com http://www.mindscape.com
MLC Hard- & Software	96	62	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
Multimedia Soft	37	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medienverlag	76	19	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
NBG EDV Handels & Verlags GmbH	114	66	0731/9661244	-	http://www.nbg-online.de
Okay Soft	96	65	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
Philip Morris GmbH	47	13			
Psygnosis Deutschland GmbH	27	9	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Red Orb	102	43	0180/2354549	0521/9665449	http://www.microprose.com
Saitek	195	7	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	197	17	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software 2000	45	61	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
Software Com	113	58	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Speeddream	193	64	08151/953727	08151/953729	keine Angabe
Symantec Deutschland GmbH	51	45	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
UbiSoft Entertainment	91	-	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Virgin	34/35	2	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
Waibel Systeme	55	8	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
X-Plain Verlag	86	4	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
Yamaha Europa	53	56	04109/3030		http://www.yamaha-europa.de
Beilagenhinweis					
API Computerhandels GmbH			0241/9170400	0241/9170800	http://www.api.de
SMM Software			06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Martin Deppe (md), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Andreas Neuenkirchen (an); Trainees: Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Anita Blockinger (Layout), Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion), Christian Ludt (Schlußredaktion)

Grafik und Layout: Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel: Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller

Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906 Jahresbezugspreis im Inland 81 Mark, im Ausland 99 Mark (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg
CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts, Osswald GmbH, 70771 Leinfelden-Echterdingen

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Verkaufte Auflage (IVW Q II/98) **192.283**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

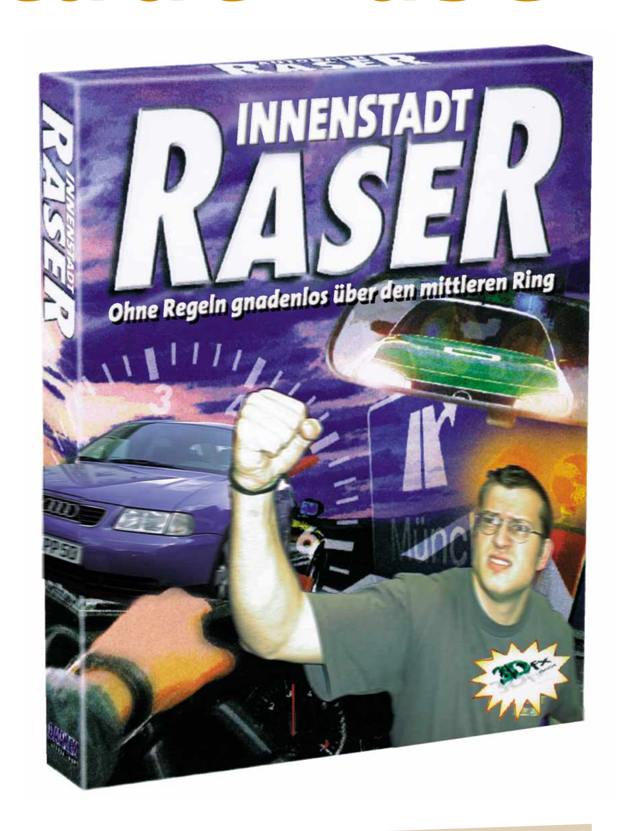
Bildnachweis: Szenenfotos aus »Dune«, S. 70 (1), S. 71 (2), © pwe Kinoarchiv, Hamburg

Die (Vor-) Letzte

Exklusiv-Preview

Der Innenstadt Raser

Der Autobahn Raser hat den Weg bereitet, nun ist der Markt reif für den **Innenstadt Raser** aus dem Hause GameStar. Ein Team der Vorletzten war vor Ort und ließ sich von Projektleiter Michael Galuschka seinen Geniestreich vorführen. »Das Konzept ist ganz einfach«, erklärt uns der Designer. »Der Spieler versucht, mit seinem blauen Audi heil über den Mittleren Ring zu kommen.« Der Pferdefuß: Tausende von computergesteuerten Fahrzeugen wollen das gleiche. »Das verspricht stundenlangen Spielspaß«, versichert uns Galuschka. Herzstück des Spiels ist die Routine zur Stauberechnung. Die leistungsstarke Engine erzeugt eine detailgenaue Simulation der Münchner Verkehrssituation, für jedes Gegnerauto wird ein Aggressionswert verwaltet. Zufällige Fußgänger berücksichtigt das Spiel ebenso wie ständig wechselnde Ampelschaltungen. Ortsunkundige stecken schnell in der zähesten Kolonne fest. »Ich halte den Redaktionsrekord«, verrät Galuschka und manövriert wild hupend einen Schulbus aus. Tief beeindruckt gönnen wir ihm gerne den Erfolg. CS



Chinesische Weisheiten

Die IDG-Verlagskantine, legendär für Ihre beeindruckende Speisenvielfalt, zog auch diesen Monat alle kulinarischen Register: Zwar konnten »Chinesische Shrimpsmaultaschen auf Basmati-Reis« den Beifall der GameStar-Redakteure nicht so recht wecken, dafür aber die dazu gereichten Glückskekse mit ihren weisen Orakelsprüchen...

Diese Woche sollen Sie sich vor einem Autofahrer namens Martin hüten

Mick entdeckte diese Warnung zwischen den Keksbröseln. Ob Kollege Deppe in seinen Flitterwochen wirklich seinem Kollegen auflauert...?

A GREAT INCREASE IN BUSINESS IS ON ITS WAY

Oh, super: Das heißt dann wohl, daß künftig jeden Monat 40 statt 20 Programme in letzter Sekunde noch zum Test eintreffen.

SOON YOU WILL BE SITTING ON TOP OF THE WORLD

Charles sah sich in einer Allmachtsphantasie schon in Nepal Gesetzestexte redigieren, wurde aber von Jörg schnell wieder auf den Boden geholt.


Ein riesiger Krieg hält das ganze Universum in Atem, und Ihr seid mittendrin! Als Mensch, als Zwerg oder als Protos bekommt Ihr Missionen zugewiesen, müßt Euch um Eure Versorgung kümmern und in Schlachten gegen andere Rassen bestehen. Im Kampf »Jeder gegen Jeden« stehen als Verbündete nur Eure Feinde zur Verfügung – keine leichte Aufgabe.

FAZIT: »StarCraft« ist eine Echtzeit-Strategie, die Euch fesseln wird. Die Story ist spannend, die strategische Herausforderung steigert sich stetig und hält nicht nur große Echtzeit-Strategiefans viele Stunden vor dem PC. Übrigens sind auch Multiplayer-Modus und Spielen über Internet nicht weniger spannend ...

Probiert im Kampf das Mehrfachwaffensystem aus.

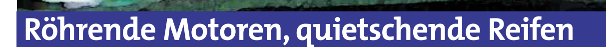
Zwerg-Innovation

Unsere Strategieprofis hielten sich für Experten im Umgang mit Terranern, Zerg und Protoss – bis GameStar-Leser Daniel Hill uns mit einem Schnipsel aus »Limit« eines Besseren belehrte. Die glitschigen Alien-Insekten wurden durch Wichtel ersetzt! Mit dem geheimnisvollen Mehrfachwaffensystem halten die aggressiven Gnome das Universum in Atem, während der Spieler sich mit seinen Feinden verbünden muß...

Im nächsten GameStar

Jubiläum: Im September feiern wir den ersten Geburtstag von GameStar. Feiern Sie mit!



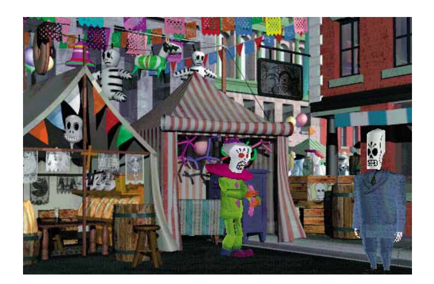


Röhrende Motoren, quietschende Reifen

Gleich drei hochkarätige Rennspiele lassen die Motoren warmlaufen. **Nice 2**, **Grand Prix Legends** und **Colin McRae Rally** sollen bald an die GameStar-Box fahren. Jedes hat eine andere Ausrichtung, von Action-Rennspaß über historische F1-Simulation bis zum rasanten Rallye-Sport. Jedes hat echtes Hit-Potential. Welcher der drei PS-Boliden das Rennen gewinnt, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

Grim Fandango

Ein Adventure der ungewöhnlichen Art steht uns mit **Grim Fandango** bevor. Statt eines blondgelockten, blauäugigen Jünglings schickt LucasArts einen Helden im Totenkopf-Papiertütenlook in die Unterwelt. Wir sind gespannt, ob die **Vollgas**-Macher einen neuen Hit landen werden.



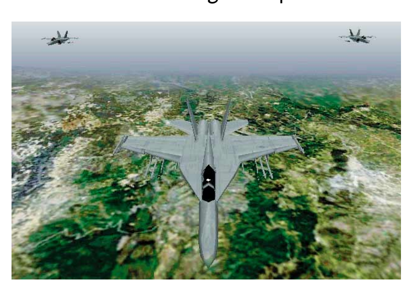
Knights & Merchants

Mit Pieken und Paketen wollen Ritter und Händler in den nächsten GameStar einmarschieren. Dort lesen Sie, ob Topwares mittelalterliches Aufbauepos den Genre-Primus **Anno 1602** schlagen kann. Die Wartezeit auf **Siedler 3** von Blue Byte verkürzt es auf jeden Fall.

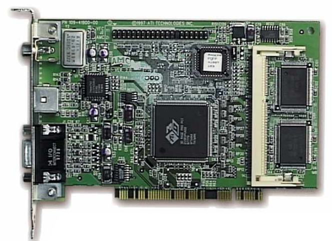


iF/A-18E

Endlich Nachschub für Fliegerasse. Die Simulation des Zukunftsjägers **Carrier Strike Fighter** soll mit einem dynamischen Kampagnen-System, authentischem Flugverhalten und einfachem Point-and-click-Cockpit sowohl Veteranen als auch Einsteiger ansprechen.



3D-Karten



Generationswechsel an der 3D-Front! Wir sagen Ihnen, welche der neuen Chips Ihren Rechner zur Rakete machen – und welche Sie getrost vergessen können.

Tips & Tricks

... ohne Ende. Neben Lösungen zu **Dune 2000** und **Freespace** gibt's weitere Kniffe zu **Final Fantasy 7**. Dazu wie immer jede Menge Cheat-Codes und Kurztips.

GameStar CD-ROM

Auf unsere CD packen wir auch im nächsten Monat wieder massig spielbare **Demos**, spannende **Spiele-Videos**, das **Making of Raumschiff GameStar**. Dazu viele **Treiber**, **Patches** und nützliche **Tools**.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.